TOATE DETALIILOR PE CARE TREBUIE SĂ ŞTIE DESIGNERII DE INTERIORI

DAR NU SE POATE GĂSIT NICIODATĂ

CULOARE

SPAŢIU

CULOARE, SPAȚIU ȘI STIL

© 2007 de către Rockport Publishers, Inc.

Toate drepturile rezervate. Nicio parte a acestei cărți nu poate fi reprodusă sub nicio formă fără permisiunea scrisă a deținătorilor drepturilor de autor. Toate imaginile din această carte au fost reproduse cu cunoștințele și consimțământul prealabil al artiștilor în cauză și nu este acceptată nicio responsabilitate de către producător, editor sau tipografi pentru orice încălcare a drepturilor de autor sau de altă natură, care decurge din conținutul acestei publicații. S-au depus toate eforturile pentru a se asigura că creditele respectă cu exactitate informațiile furnizate.

Publicat pentru prima dată în Statele Unite ale Americii de

Rockport Publishers, membru al

Quayside Publishing Group

100 Cummings Center

Suita 406-L

Beverly, Massachusetts 01915-6101

Telefon: (978) 282-9590

Fax: (978) 283-2742

www.rockpub.com

Datele de catalogare în publicație ale Bibliotecii Congresului

Grimley, Chris.

Culoare, spațiu și stil: toate detaliile pe care designerii de interior trebuie să le cunoască, dar nu le pot găsi niciodată / Chris Grimley, Mimi Love.

p. cm.

Include index.

ISBN 1-59253-227-6

1. Decoraţie interioară-Manuale, manuale etc. 1. Love, Mimi. Titlul IL.

NK2115.G75 2007

747-dc22

2007015924

ISBN-13: 978-1-59253-227-8

ISBN-10: 1-59253-227-6

Conţinutul acestei cărţi are doar scop informativ general şi a fost obţinut din multe surse, inclusiv organizaţii profesionale, literatura producătorilor şi codurile şi ghidurile naţionale. Autorii şi editorul au depus toate eforturile rezonabile pentru a se asigura că această lucrare este exactă şi actuală, dar nu garantează şi nu îşi asumă nicio responsabilitate pentru acurateţea sau completitudinea textului sau ilustraţiilor sau adecvarea lor pentru un anumit scop. Este responsabilitatea utilizatorilor acestei cărţi să-şi aplice cunoştinţele profesionale la conţinut, să consulte sursele la care se face referire, atunci când este cazul, şi să consulte un designer de interior profesionist pentru sfaturi de specialitate, dacă este necesar.

Editor şi director artistic: Alicia Kennedy

Coperta şi design grafic: Chris Grimley pentru peste, sub

Tipărit în China

CULOARE, SPAŢIU ŞI STIL

Perspectivă asupra elementelor fundamentale

Deborah Berke 70 de ani

Capitolul 1 Pornirea unui proiect de interior 10

Capitolul 2 Managementul proiectului 18

Capitolul 3 Elementele de bază ale desenului 24

Capitolul 4 Prezentare şi comunicare 58

INTRODUCERE

Această carte a fost concepută ca o resursă pentru un public larg, fie că răspunde la întrebări specifice pentru designeri de interior consacraţi, fie oferă o privire de ansamblu asupra procesului de proiectare pentru neprofesionist. Este compact şi uşor de strecurat într-o geantă de umăr, dar tocmai datorită dimensiunii sale la îndemână, nu poate aborda orice problemă legată de designul interior. În schimb, credem că prin distilarea principiilor esenţiale ale designului interior şi clarificând paşii şi obiectivele procesului de proiectare în sine, designul de calitate superioară va ajunge la cel mai larg public posibil.

Ghidurile de design interior se împart în general în două categorii. Primul tip este cartea frumoasă pentru măsuţa de cafea de către profesioniştii stilului. Aceste cărţi sunt pline de personalitate şi stil, dar le lipseşte o structură generală care să descrie principiile fundamentale pentru luarea deciziilor de proiectare. Al doilea tip este manualul de proiectare. Aceste volume sunt pline de informaţii utile, dar evită o atitudine specifică cu privire la strategiile de proiectare. Scopul nostru este să creăm manualul clasic pentru design interior, dar cu o teorie de design mai inspirată şi un gust vizual mai bun. Sperăm că această carte prezintă o abordare mai proaspătă, care reprezintă preocupările culturale ale unei generaţii mai tinere de designeri.

Cartea a fost organizată tematic în şase secţiuni:

Secţiunea 1, „Elementele fundamentale”, oferă o examinare pas cu pas a unui proiect de interior. Descrie domeniul de aplicare al serviciilor profesionale, programul proiectului şi tehnicile de desen şi prezentare.

Secţiunea 2, „Spaţiu”, oferă o privire de ansamblu asupra designului camerelor şi a secvenţelor mai mari de spaţii, abordând în acelaşi timp problemele funcţionale şi de siguranţă a vieţii.

Secţiunea 3, „Suprafaţă”, detaliază tactici specifice pentru proiectarea cu culori, materiale, texturi şi modele. De asemenea, ia în considerare problemele de performanţă şi întreţinere.

Secţiunea 4, „Mediuri”, analizează aspectele designului interior care ajută la crearea unei anumite dispoziţii sau caracter, cum ar fi iluminatul natural şi artificial şi sistemele invizibile care influenţează confortul unui spaţiu.

Secţiunea 5, „Elemente”, identifică detalii utile pentru o serie de aplicaţii interioare. Include, de asemenea, o diagramă de mobilier canonic din secolul al XX-lea - piese pe care orice designer de interior ar trebui să le cunoască. În plus, prezintă idei pentru expunerea de lucrări de artă, obiecte de colecţie şi accesorii.

Secţiunea 6, „Resurse”, oferă o mulţime de informaţii utile, de la un rezumat al strategiilor de design durabil până la liste de cărţi, bloguri şi site-uri web recomandate.

În cele din urmă, am intercalat pe parcursul cărţii interviuri cu practicienii noştri preferaţi pentru a demonstra modul în care subiectele abordate în fiecare secţiune pot fi interpretate creativ în practică.

FUNDAMENTELE

Gestionarea unui proiect de design interior necesită la fel de multă atenţie creativă ca şi designul în sine, iar cele mai bune proiecte încep cu un program de proiect atent planificat. De obicei, un proces de proiect este împărţit în faze distincte pentru a stabili etape de luare a deciziilor, atât în cadrul echipei de proiectare, cât şi cu clientul. La începutul procesului de proiectare, se prezintă nenumărate opţiuni, dar pe măsură ce designul progresează, numărul de opţiuni se reduce treptat, pe măsură ce proiectul se gelifică în jurul unor teme şi configuraţii specifice.

Desenele sunt formatul principal prin care alegerile de design sunt explorate şi comunicate. Modul de desen se schimbă pe măsură ce proiectul este rafinat şi perfecţionat. La începutul proiectării, schiţele cu mână liberă sunt cea mai bună modalitate de a testa conceptele, în timp ce mai târziu în procesul de proiectare asistată de computer (CAD) este necesară pentru a ajusta deciziile dimensionale şi a coordona cu inginerii consultanţi. Noile tehnologii facilitează explorarea conceptelor de design în trei dimensiuni în mai multe etape ale procesului de proiectare.

Capitolul 1: Demararea unui proiect de interior

Gândul de a începe un proiect de interior poate fi descurajantă; cu toate acestea, cu puţină planificare strategică, un proiect poate fi lansat fără probleme şi eficient. Indiferent de amploarea proiectului, patru elemente de bază trebuie luate în considerare încă de la început: locul proiectului, programul, programul şi bugetul. Aceste patru articole sunt rareori determinate exclusiv de client sau designer, dar de obicei de ambele în colaborare. Cu cât sunt mai puţine variabile, cu atât procesul va fi mai eficient.

SITE-UL PROIECTULUI

În general, un client angajează un designer odată ce un site sau un spaţiu este în mână. Este apoi sarcina designerului să analizeze spaţiul pentru a se asigura că acesta va satisface nevoile clientului. Uneori, un client poate să nu aibă în vedere un singur spaţiu, ci mai degrabă câteva opţiuni pe care designerul le va testa pentru a stabili care dintre ele se potriveşte cel mai bine nevoilor clientului. Ambele scenarii sugerează că clientul lucrează la un anumit program; totuşi, uneori spaţiul fizic generează programul. În acest caz, sarcina designerului este să decidă cea mai bună amenajare pentru spaţiu şi să proiecteze un program în limitele acestor constrângeri.

PROGRAMARE

Programarea este procesul de definire a nevoilor celor care vor folosi spaţiul, înainte de crearea designului. Fie pentru renovarea bucătăriei de acasă, fie pentru un restaurant nou construit, acest exerciţiu ar trebui să evalueze performanţa funcţională, oportunităţile şi constrângerile spaţiului existent. În plus, programul ar trebui să articuleze ce spaţii, caracteristici sau atribute trebuie adăugate pentru a îmbunătăţi funcţionalitatea şi a da un caracter adecvat și convingător unui spațiu. Scopurile programatice ar trebui să fie precis calificate într-un scurt, documentul scris care conturează toate cerinţele funcţionale, dimensionale şi relaţionale. Această listă de obiective va sta la baza evaluării soluțiilor de proiectare în fazele ulterioare ale proiectului.

Programarea poate fi împărţită în trei tipuri centrale de activităţi: colectarea, analizarea şi documentarea informațiilor. În acest cadru, procesul de stabilire a obiectivelor proiectului și formatul listei de dorințe ale programului poate varia foarte mult. Pentru proiectele mici, colectarea datelor şi analiza nevoilor clientului sunt esențiale; furnizarea unui raport scris este mai puțin. Acestea fiind spuse, pentru a evita comunicarea greșită, trebuie făcută o înregistrare a procesului. Astfel, programarea poate consta într-un chestionar completat, un interviu detaliat sau un inventar care defineşte problemele microdeterministe, cum ar fi numărul și tipul de pantofi dintr-un dulap sau cantitatea de spațiu din dulap necesară pentru a găzdui felurile de mâncare de zi cu zi și porţelanul fin. Pentru proiecte corporative și instituționale mari, designerul va trebui să asculte și să pună în ordine criteriile dintr-o gamă largă de părți interesate. Adesea, designerul de interior trebuie să sintetizeze informaţii contradictorii și să facă recomandări clientului care pot avea implicaţii politice dincolo de planificarea fizică. Documentarea este esențială. În toate cazurile, proiectantului i se cere să prioritizeze listele de dorințe pentru a lua decizii de proiectare semnificative și finite.

Deși acest pas poate părea uneori străin, programarea este esențială pentru procesul de proiectare, deoarece aici sunt identificate clar problemele și obiectivele clientului. O bună comunicare este cheia pentru articularea programului și gestionarea așteptărilor pentru faza de proiectare. Lipsa de înțelegere a obiectivelor în această etapă poate duce la depășiri de costuri în timpul fazei de construcție sau, și mai dăunător, la un proiect care nu satisface nevoile de bază ale clientului. În mod ideal, programul servește ca o hartă de bază din care sunt elaborate obiectivele de proiectare, adiacențele spațiale și constrângerile de construcție.

ACTIVITĂȚI DE PROGRAMARE

PROGRAMA

Un program ideal de proiect specifică nu numai responsabilităţile proiectantului, ci şi deciziile importante care trebuie luate de către client, precum și rolul critic al antreprenorului ca membru al echipei de proiect. Ca rezultat, programul ar trebui să abordeze toate etapele proiectului, sub forma unei liste de verificare, și să atribuie unui

membru al echipei responsabilitatea principală pentru supraveghere. Programele includ, dar nu se limitează la, stabilirea intervalului de timp pentru executarea contractelor şi achiziţionarea studiilor de stare existente; definirea duratei fazelor de proiectare; primirea conceptului de proiectare şi aprobarea bugetului; licitarea şi negocierea cu contractanţii; obţinerea permiselor; definirea duratei de construcţie; şi stabilirea unei date de mutare. Dacă data de mutare este deja cunoscută, cel mai bine este să lucraţi înapoi de la această dată pentru a determina durata fiecărei etape. Revizuirea intervalului de timp general în raport cu lista de verificare a activităţilor va determina caracterul rezonabil al acesteia. De asemenea, este important să cercetăm durata proceselor de reglementare şi de aprobare în zona locală, deoarece acestea consumă adesea mai mult timp decât se aştepta.

BUGET

Stabilirea unui buget de proiect este crucială pentru eficientizarea procesului de proiectare. Comunica instantaneu scopul lucrarii si nivelul finisajelor. Bugetele proiectelor sunt împărţite în costuri dure şi costuri soft. Pentru un proiect de interior, costurile grele acoperă costurile de construcţie şi accesorii, mobilier şi echipamente (FF&E). O ipoteză tipică pentru un buget FF&E este 10% din costul total de construcţie. Costurile soft includ, dar nu se limitează la, onorariile proiectantului, onorariile consultantului, taxele de management de proiect, taxele de autorizare, asigurări şi neprevăzute ale proiectului.

Preocuparea principală a unui designer este să îndeplinească bugetul pentru costuri grele. Pentru a se asigura că un buget este realist, o estimare conceptuală a preţurilor ar trebui efectuată la începutul procesului. Pentru proiectele mici, este posibil să nu fie realist să aveţi un estimator sau un antreprenor la bord în etapa iniţială. În schimb, designerul ar putea fi capabil să furnizeze numere „parc” pe baza experienţei sale. Pericolul este că costurile de construcţie sunt extrem de volatile şi pot fi modificate în funcţie de mulţi factori, cum ar fi inflaţia şi condiţiile de piaţă în schimbare. Aşadar, pentru studiile de preţ timpurii sau ipotezele de bază, este important să se includă neprevăzute pentru factori necunoscuţi. Există mai multe tipuri de neprevăzute, ale căror procente din estimarea totală se vor modifica pe măsură ce proiectul se dezvoltă.

TIPURI DE CONTINGENTE

TERMINOLOGIA BUGETARĂ

Pe măsură ce designul unui proiect mic este dezvoltat în continuare, este important să lucraţi cu un antreprenor care va estima costurile proiectului pe baza desenelor şi specificaţiilor furnizate de proiectant. Pentru proiectele mici, estimările nu ar trebui să se

bazeze pe metru pătrat, ci mai degrabă, ar trebui să identifice și să prețuiască toate materialele de construcție și costurile cu forța de muncă. Pentru proiectele medii spre mari, fie un estimator de costuri, fie un manager de construcții va pregăti bugetul. Estimatorii de costuri sunt angajați exclusiv pentru a întocmi estimări de construcție. Managerii de construcții sunt antreprenori/constructori care sunt angajați la începutul procesului de proiectare pentru a gestiona costul unui proiect prin fazele de proiectare. Acești experți au de obicei o experiență semnificativă pe piață și pot stabili un buget de proiect pe baza unei valori în dolari pe picior pătrat; cu toate acestea, bugetul ar trebui întotdeauna testat în raport cu o defalcare detaliată bazată pe domeniul de aplicare al proiectului. Pentru proiectele foarte mari, este standard să se solicite mai multe estimări pentru a testa valoarea de piață a proiectului. Când apar discrepanțe mari în prețuri, ar putea fi angajați inspectori pentru a verifica cantitățile de materiale. Variațiile de preț sunt mai simptomatice pentru diferite cantități de materiale decât pentru diferite prețuri unitare, iar inspectorul cantitativ poate ajuta la rezolvarea acestor dispute.

Formate de buget

Pentru proiectele mici, bugetele sunt de obicei detaliate în funcție de modul în care un antreprenor general i-ar cere unui subcontractant să ofere job-ul. Meseriile pot fi împărțite în categorii generale, cum ar fi tâmplărie, instalații sanitare, electrice, tencuieli și vopsea, morări și așa mai departe. Pentru proiectele medii spre mari, bugetele ar trebui să fie formatate conform indicelui Institutului de specificații pentru construcții (CSI), un indice standard care defalcă costurile de construcție în funcție de comerț. Acest lucru îl ajută pe proiectant să evalueze unde sunt concentrate majoritatea costurilor de construcție. Următorul tabel prezintă indicele CSI și extinde diviziunile care sunt cele mai relevante pentru proiectele de interior.

INDEX CSI

09000 Finisaje

10000

11000

12000

13000

14000

15000

16000

Specialităţi

Echipamente

Mobilier

Construcţie specială

Sisteme de transport

Mecanic

Electric

16500 Iluminare

16700 Comunicaţii

16900 Comenzi

Capitolul 2: Managementul proiectului

Proiectantul şi clientul trebuie să ajungă la o înţelegere comună a contractelor, taxelor şi procesului de proiectare pentru ca un proiect să reuşească. Pentru proiectele mari, un manager de proiect îşi va asuma responsabilitatea pentru coordonarea acestor aspecte de afaceri ale jobului. Pentru proiectele mai mici, designerul trebuie să proiecteze şi să gestioneze proiectul. În mod obişnuit, problemele de management cântăresc foarte mult la

începutul unui proiect, dar ele trebuie luate în considerare pe tot parcursul pentru a se asigura că onorariile, orarele și acordurile sunt toate îndeplinite.

CONTRACTE

Primul pas în lansarea unui proiect este ca proiectantul și clientul să semneze un contract. Contractul definește domeniul de aplicare, calificările, ipotezele, excluderile, durata și termenii proiectului. În mod ideal, acesta este configurat într-o manieră care separă domeniul de aplicare în sarcini specifice de proiectare, determinând, de exemplu, numărul de întâlniri care urmează să fie organizate sau numărul de redări sau panouri de mostre care urmează să fie furnizate. Pe lângă detalierea domeniului de aplicare, contractul ar trebui să includă o listă de calificări, care sunt limitări impuse domeniului de aplicare. O calificare tipică ar putea fi „taxa de proiect se bazează pe 20.000 de metri pătrați" sau „taxa de proiect se bazează pe o perioadă de proiectare de șase luni". Includerea unei liste de ipoteze va evita comunicarea greșită; de exemplu, „desenele AutoCAD așa cum sunt construite vor fi furnizate de către proprietar" sau „proiectul va fi treptat în două proiecte de construcție." Este la fel de important să enumerați excluderile din contract, cum ar fi „un studiu de interior nu este în contract" sau „selecțiile de mobilier nu fac parte din contract". Acest lucru va ajuta la identificarea problemelor sau consultanților pentru care designerul nu este responsabil. Contractul trebuie să furnizeze, de asemenea, o descriere scrisă sau un grafic grafic care conturează calendarul proiectului.

Termenii acordului de inclus în fiecare contract

Limitări de răspundere

Condiții de plată

Interpretarea codului și conformitatea cu ADA

Proprietatea documentelor

Fără daune indirecte

Încetarea sau suspendarea

Asigurări și despăgubiri

Greșeli frecvente de evitat la stabilirea unui contract

Nedefinirea unui domeniu detaliat al activității

Începând înainte de semnarea contractului

Nedefinirea unei metode de compensare

Nu semnalează serviciile suplimentare pe măsură ce apar

Nu afișează articole rambursabile

Nu opriți munca atunci când plățile sunt restante

TAXE DE PROIECTARE

Atunci când negociați un onorariu, proiectantul și clientul trebuie să se pună de acord asupra structurii tarifului. Pentru majoritatea disciplinelor de design, nu există taxe „tipice" sau „standard" pentru serviciile de proiectare, din cauza naturii foarte diferite a proiectelor individuale. Un proiect rezidențial, de exemplu, poate varia de la o renovare modestă la un nou design personalizat, iar taxa poate fi cel mai bine structurată pe oră. La celălalt capăt al spectrului, pentru un proiect comercial mare, ar fi rezonabil să presupunem o taxă bazată pe numărul de picioare pătrate (sau metri). Acestea fiind spuse, majoritatea designerilor aleg dintre mai multe metode de structurare a taxelor, fie singure, fie în combinație, și le ajustează pentru a se potrivi nevoilor particulare ale clientului.

STRUCTURILE TAXEI

Până de curând, cost plus a fost cea mai utilizată structură de taxe pentru proiectanții rezidențiali. Acum, totuși, devine din ce în ce mai obișnuit ca designerii să perceapă o rată orară pentru serviciile de proiectare și un cost plus pentru produse.

În general, un proiectant va solicita o reținere în avans. O retenție este banii plătiți de client pentru a iniția procesul de proiectare. De obicei se datorează la semnarea contractului și se scade din factura finală a proiectului.

ANGAJAREA CONSULTANTILOR

Nu există standarde stabilite pentru angajarea consultanților pentru un proiect de interior. Angajarea unui consultant va depinde de dimensiunea, tipul și domeniul de aplicare al proiectului. De exemplu, oricât de important este iluminatul pentru o renovare a bucătăriei, poate să nu fie necesar să se angajeze un designer de iluminat, dar expertiza acestuia este indispensabilă pentru un proiect de galerie de artă. Este responsabilitatea designerului să facă sugestii proprietarului pentru angajarea consultanților. Graficul de pe pagina opusă listează consultanții pe care un designer de interior îi poate recomanda pentru un proiect.

Un x mai mare indică o probabilitate mai mare a profesiei de a angaja consultanți.

FAZE DE PROIECTARE

Toți practicienii trebuie să abordeze fazele standard ale procesului de proiectare. Tabelul de mai jos identifică durata și obiectivele pentru fiecare fază a unui proiect de design interior de dimensiuni mici și mijlocii. În funcție de circumstanțele unui anumit proiect, cronologia

poate varia foarte mult; cu toate acestea, obiectivele proiectului trebuie respectate pentru fiecare fază de proiectare.

Dezvoltarea designului

6 săptămâni

Dezvoltaţi conceptul de proiectare aprobat.

Pregătiţi desene, inclusiv planuri, planuri reflectate de tavan, elevaţii interioare şi detalii.

Dezvoltaţi programe de artă, accesorii şi grafică/semnalizare.

Pregătiţi o listă de materiale şi echipamente pentru specificaţie.

Angajaţi un antreprenor sau un estimator pentru stabilirea preţului preliminar al proiectării.

FAZELE PROIECTULUI DEFINITE

Programare: Identificarea, analiza şi documentarea nevoilor şi obiectivelor clientului într-un document scris. Aceasta devine baza pentru evaluarea soluţiilor de proiectare în fazele ulterioare.

Proiectare conceptuală: faza de brainstorming a procesului de proiectare, în care multe opțiuni sunt luate în considerare și evaluate. Scopul este de a obține aprobarea clientului pentru un singur concept de design care va fi dezvoltat în continuare pe măsură ce proiectul progresează și de a conveni asupra unei direcții pentru caracterul și intenția estetică a proiectului.

Dezvoltarea designului: faza cea mai intensă de proiectare a unui proiect, în care sunt dezvoltate toate elementele de proiectare, inclusiv despărțirea și aspectul mobilierului; tratamente pentru pereți, ferestre, podea și tavan; mobilier, accesorii și

Documente de construcție

Administratia constructiilor

8 săptămâni

Obțineți aprobarea domeniului de aplicare pe baza exercițiului de stabilire a prețurilor.

Pregateste documentele pentru constructie.

Identificaţi şi intervievaţi contractori calificaţi.

Ajută clientul în atribuirea contractelor.

Pregătiţi specificaţiile.

Durata Construcţiei

Confirmaţi că au fost obţinute autorizaţiile de construire.

Examinaţi şi aprobaţi desenele şi mostrele de atelier.

Efectuaţi vizite la faţa locului.

Supraveghează instalarea mobilierului, accesoriilor şi echipamentelor (FF&E).

Pregătiţi o listă completă a deficienţelor de construcţie în aşteptare.

moara; culoare, finisaje şi feronerie; şi sisteme de iluminat, electrice şi de comunicaţii. Scopul este de a defini şi obţine aprobarea tuturor recomandărilor de proiectare.

Documente de construcţie: Întocmirea desenelor de lucru şi a specificaţiilor care definesc recomandările aprobate pentru construcţii interioare neportante, materiale, finisaje, mobilier, accesorii şi echipamente. La sfârşitul acestei faze, proiectantul trebuie să comunice intenţia de proiectare într-un format ilustrat şi scris în scopuri de construcţie.

Administrare constructii: Administrarea documentelor contractuale. În calitate de agent al clientului, proiectantul trebuie să aprobe desenele de atelier şi să viziteze periodic şantierul în timpul construcţiei pentru a se asigura că proiectul este construit conform documentelor.

Capitolul 3: Bazele desenului

Abilitatea de a desena este esenţială pentru procesul de proiectare. În profesia de design interior, sensul „a desena” ia mai multe forme: se poate referi la desenul manual, la desenul computaţional sau chiar la fotografie şi alte metode de comunicare. Au fost stabilite o serie de standarde pentru a facilita transmiterea datelor vizuale şi a ideilor despre un design şi este important să înţelegem cum funcţionează acestea în lumea designerului de interior.

MĂSURARE ÎN AMENAJARE INTERIOARĂ

Înainte de trasarea primei linii, designerul de interior trebuie să înţeleagă limbajul de măsurare. Sistemul mondial de măsurare cunoscut în mod colectiv sub numele de Sistemul Internaţional de Unităţi, sau Si, este cel mai utilizat standard pentru determinarea lungimii, greutăţii sau volumului unui obiect şi a relaţiei acestuia cu alte obiecte. Acesta cuprinde un sistem zecimal a cărui unitate de bază este contorul, care atunci când este mărit sau micşorat cu o putere de 10, generează toate celelalte unităţi de măsură. Designerii care lucrează în Statele Unite ar trebui să fie familiarizaţi atât cu sistemul metric, cât şi cu sistemul uzual al unităţilor americane. Derivat dintr-o metodă dezvoltată iniţial în Regatul Unit, acesta din urmă este un sistem neregulat care combină mai multe măsurători de bază neînrudite - inci şi picioare (şi derivatele lor fracţionate), de exemplu - pentru măsurarea liniară. Deşi toate comisiile federale solicită ca proiectele să fie în unităţi SI, industria construcţiilor din America de Nord continuă să se refere la măsurători în unităţi obişnuite (o bucată de lemn de 2" x 4", o foaie de placaj de 4" x 8*), la fel ca multe practici de arhitectură şi inginerie.

CONVERTIREA UNITĂŢILOR DE MĂSURĂ

Adesea, unităţile dimensionale sunt schimbate liber şi este util să ştiţi cum să traduceţi între unităţi. Designerii vor găsi o gamă largă de publicaţii şi site-uri web cu tabele extinse de conversie pentru lungime, suprafaţă şi volum, printre alte măsurători. Numeroase calculatoare online permit, de asemenea, conversii rapide de dimensiuni specifice. Designerii de interior vor apela cel mai frecvent la următoarele formule.

FORMULE DE CONVERSIE UTILE

CONVERSIUNI LINEARE

Conversii inci în milimetru (la scară)

25,4 mm

50,8 mm

76,2 mm

101,6 mm

127,0 mm

152,4 mm

NJ

NJ

KJ

NJ

KJ

NJ m

NJ KJ

KJ W

NJ

0>

7,87"

9,84"

11.81

Calculatoare de construcţie

Calculatoarele pentru construcţii oferă acces uşor la o gamă completă de conversii necesare în industriile legate de construcţii. Ele pot converti rapid picioarele şi inci în echivalentele lor metrice, precum şi unităţile de greutate şi volum. Multe modele calculează, de asemenea, alte date care sunt utile pentru designerul de interior, cum ar fi lungimea scării şi înălţimea rampei, lungimea stringerului, distanţa dintre ştifturi şi calcule de materiale, cum ar fi cantităţile de vopsea sau tapet.

PICIOARE INCH

În această carte a fost făcută orice încercare de a reprezenta cu acurateţe relaţia dintre unităţile obişnuite şi SI. Cu excepţia cazului în care se menţionează, conversiile soft sunt folosite în întregime - rotunjirea de 12 inchi la 305 milimetri în loc de 304,8 - şi, din cauza constrângerilor de spaţiu, sunt de obicei scrise după cum urmează: 36" (914).

INSTRUMENTE MANUALE DE DESCRIERE

Deşi computerul a preluat ca metodă principală de desen în majoritatea practicilor de design interior, instrumentele manuale continuă să fie o parte a procesului de proiectare. Desenarea manuală este adesea folosită pentru a dezvolta idei şi detalii rapide şi este încă folosită destul de frecvent pentru desenele finale în perspectivă.

Hârtie	Descriere	Dimensiuni	Cea mai bună utilizare

ÎNȚELEGEREA CONVENȚIILOR DE DESEN

Pentru lizibilitate și înțelegere, designerii folosesc o serie de convenții grafice în desenele lor, care comunică proiectele în mod egal clienților, consultanților și contractorilor. Într-o abstractizare necesară, liniile, simbolurile și textul se combină pentru a transmite viziunea designerului.

GREUTĂȚI ȘI TIPURI DE LINIE

Liniile sunt esențiale pentru limbajul comunicativ al unui designer de interior. Liniile transmit planul intenționat al unui proiect, demonstrează calitatea secțională a spațiului și indică vizual cititorul la chestiuni de ierarhie, tip și intenție. Greutățile și tipurile de linii pot fi create prin diverse medii, atât manual, cât și digital.

Tipurile de linii au multe funcții într-un desen interior. Proiectantul determină semnificația relativă pentru diferite greutăți; cu toate acestea, liniile mai grele sunt de obicei rezervate pentru planuri și tăieturi de secțiuni, în timp ce liniile mai ușoare formează conturul suprafețelor și al mobilierului dintr-o cameră.

Grele

Folosit pentru chenarele desenelor, profilele obiectelor și liniile tăiate în planuri și secțiuni.

Mediu și ușor

Folosit pentru cote, linii pe obiecte care nu se află în planul de tăiere și obiecte ascunse vederii.

liniuță-punct-liniuță

Liniile întrerupte reprezintă multe elemente diferite, de la obiecte care sunt ascunse vederii până la obiecte deasupra planului tăiat (de exemplu, dulapuri deasupra blaturilor de bucătărie), de la tipul de construcție a peretelui până la schimbările de nivel. Ele pot fi, de asemenea, legate de meserii de consultant, arătând, de exemplu, rețele structurale, cablaje electrice, iluminat și comutare sau rutare mecanică.

Ierarhia într-un desen de plan este stabilită prin utilizarea atentă a greutăților și tipurilor liniilor. Aici pereții tăiați sunt cei mai groși; mobilierul și încasările sunt mai ușoare; iar elementele ascunse precum rafturile și dulapurile sunt exprimate prin linii întrerupte.

SIMBOLULE DE DESEN

Simbolurile de desen oferă un limbaj codificat prin care să se specifice elementele esenţiale în desene dintr-un set. Mai jos sunt câteva dintre simbolurile folosite de obicei pentru un set de interior.

Simbolurile de pe un desen de plan sunt asociate cu alte desene din set, inclusiv planurile de tavan reflectate, cotele, secţiunile şi detaliile. Elementele necesare pentru implementarea unui proiect sunt astfel uşor de citit de la desen la desen, iar revizuirile sunt uşor coordonate. Dimensiunile sunt indicate în şiruri în jurul planului sau, în unele cazuri, în cadrul planului însuşi. Lizibilitatea textului şi a numerelor este crucială pentru citirea unui plan.

TIPURI DE DESENE ÎN DESIGN INTERIOR

Desenele sunt principalul instrument de comunicare din arsenalul unui designer de interior. Unele tipuri de desene se vor suprapune cu cele ale altor discipline, cum ar fi arhitectura sau ingineria electrică, în timp ce altele sunt unice pentru designul interior. Următoarele pagini demonstrează desenele tipice cu care un designer de interior ar trebui să fie familiarizat.

Planuri de etaj

Planurile de etaj stabilesc limitele — de la despărţirea pereţilor despărţitori la pereţii exteriori — care vor încadra proiectul. Ziduri

sunt indicate prin dimensiunile lor, iar uşile prin acestea

linia centrală, pentru o locaţie uşoară în placa de podea. Planurile sunt desenate la o scară care le permite să fie inteligibile într-o singură vedere.

Planuri de tavan reflectat

Planurile de plafon reflectat (RCP) descriu suprafaţa superioară a unei încăperi văzută printr-o oglindă. Toate corpurile de iluminat, intradoşii, traversele şi alte date despre tavan, cum ar fi înălţimile şi materialele, sunt notate pe RCP. Simbolurile standard sunt folosite pentru a descrie tipurile şi locaţia dispozitivelor de fixare şi sunt asociate cu o legendă pe foaia de desen.

LEGENDĂ

Planuri de amplasare a mobilierului

Designerii de interior specifică adesea mobilier - atât personalizat, cât şi achiziţionat - pentru proiectele lor. Aceste elemente sunt indicate pe multe alte planuri, dar planurile de amplasare a mobilierului dimensionează în mod specific amplasarea lor în cadrul proiectului.

Planuri de finisare a podelei şi a pereţilor

Planurile de finisare a podelei şi a pereţilor descriu diferitele finisaje utilizate într-un proiect. Finisajele se dimensioneaza dupa necesitate. Simbolurile standard care identifică tipurile de finisare sunt legate de o legendă care însoţeşte fiecare plan.

Plan de finisare etaj

Planurile de finisare ale podelei stabilesc tipul, locaţia şi dimensiunile oricărui model care intră în domeniul de aplicare al designului, inclusiv, dacă este necesar, o ţiglă de început.

Plan de finisare a peretelui

Planurile de finisare a pereţilor, cu un sistem simplu de etichetare, furnizează datele pentru punctele de pornire şi oprire ale culorii, pentru materiale precum tapet şi alte acoperiri de perete, cum ar fi lambriurile din lemn şi pentru tratamente acustice.

Elevaţii interioare

Elevaţiile sunt de obicei desenate la o scară mai mare decât planurile unui proiect. Acest lucru permite includerea mai multor detalii, cum ar fi informaţii specifice despre calităţile dimensionale şi materiale ale obiectelor din interior. Elementele de pe desenele de elevaţie sunt încrucişate cu detalii de secţiune şi plan care dezvoltă în continuare designul. Aici, dulapuri, traverse, uşi şi

sunt evidenţiate detaliile geamurilor şi corpurile personalizate.

Detalii

Detaliile indică modul în care urmează să fie fabricat designul şi variază de la secţiuni de perete la detalii de coordonare mecanică până la construcţia de morărie. Sunt produse la o scară mai mare decât toate celelalte desene din set. Scalele pentru detalii pot fi de la 1/4" = 1" (1:2) până la scară completă. Ocazional, detaliile sunt desenate la scară mai mare decât întreaga scară pentru a transmite clar intenţia proiectantului către producător sau antreprenor. În desenele detaliate, materialele sunt redate simbolic, iar adnotările specifică materialul şi metodele de fabricaţie care urmează să fie utilizate.

DESEN NAVIGARE

Foile simple sunt adesea folosite pentru planuri generale, fie că sunt complete sau parţiale. Mai multe foi de desen sunt utilizate de obicei pentru cote, detalii şi desene de morărie care necesită o mai mare elaborare a intenţiei de proiectare şi la o scară mai mare decât desenele de plan. Aceste tipuri de desene sunt numerotate printr-un sistem de coordonate conturat în partea de jos.

În practicile interioare, toate planurile de etaj, RCP-urile şi planurile de coordonare care pot încăpea pe o singură foaie sunt desenate la aceeaşi scară, de obicei V1S", V8", sau 74" (1:200, 1:100 sau 1:50).

Când multe tipuri şi scări de desene sunt conţinute pe o singură foaie, aranjamentul lor curge de la stânga jos la dreapta sus şi sunt numerotate în modul prezentat. Celulele, care conţin desene unice, pot fi adăugate pe foaie, dar lizibilitatea este cheia pentru câte pot încăpea confortabil pe o foaie.

Urmărind detaliile

O secvenţă tipică pentru urmărirea legăturilor dintr-un set de desene este ilustrată mai jos. Un desen de plan (A) conţine informaţii referitoare, printre altele, la un plan mărit. Navigarea la foaia cu referinţe încrucişate (B) indică o legătură suplimentară către elevaţiile camerei (C), care sunt marcate cu informaţii secţionale găsite pe o altă foaie (D). Ca şi în cazul foii cu desene multiple, sistemul de coordonate grilaj permite adăugarea cu uşurinţă a mai multor detalii, dacă este necesar.

I COMANDA DE DESENARE

Ordinea desenelor poate varia de la o firmă de proiectare la alta. Pentru claritate şi organizare, tipurile de desene care cuprind un set de design interior sunt numerotate în secţiuni care, în general, trec de la planuri generale la detalii specifice. După aceste desene, seturile consultanţilor ar trebui să urmeze într-o secvenţă similară cu cea enumerată mai jos.

DIMENSIUNI HÂRTIE

Pentru prezentarea unui set de desene de lucru sunt folosite diferite dimensiuni de hârtie. În Statele Unite, formatul comun este clasificarea arhitecturală. Alte formate includ formatul de inginerie ANSI (American National Standards Institute), iar în Europa şi în alte părţi, A-Series ISO 216 (International Organization for Standardization).

ANSI

Arhitectural

ISO 216

Dimensiuni relative de hârtie

Desenul de mai sus ilustrează toate dimensiunile hârtiei suprapuse. Diferitele rapoarte și dimensiuni pot fi văzute clar.

TIPURI DE DESENE TRIDIMENSIONALE

Desenele tridimensionale sunt folosite în proiectele de interior pentru a demonstra aspecte ale designului care nu pot fi ușor înțelese prin reprezentări bidimensionale. În general, desenele tridimensionale ar trebui să clarifice intenţia proiectului. În interior, ei pot demonstra şi explica multe aspecte ale unui proiect: detalii de mobilier, culoare, finisaj, lumină şi umbră. Numeroase tipuri de desene tridimensionale pot fi încorporate într-un proiect, inclusiv desene paraline – în care toate liniile din imagine rămân paralele între ele – și desene în perspectivă – în care liniile converg către puncte de pe un orizont.

Desene Paraline

Cunoscute şi sub denumirea de axonometrie, izometrice şi oblice, desenele paraline sunt extrem de utile pentru proiectant, deoarece reprezintă a treia dimensiune în moduri care sunt paralele şi măsurabile şi combină planul, secţiunea şi elevaţia într-un singur desen. Alegerea unghiului va sublinia anumite părţi ale obiectului; alegerea corectă a unghiului şi a metodei de proiecţie este esenţială pentru succesul desenului ca instrument de comunicare.

Oblice de elevaţie

Plan oblic

Proiecţii oblice

Proiecțiile oblice pot fi bazate pe plan sau elevaţie. Planul oblic permite utilizarea unui plan adevărat în construcţia desenului. Unghiul de vedere este, de asemenea, mai mare decât în alte proiecţii. Oblicile de elevaţie desenează o cotă adevărată în imagine. Pentru ambele, se alege un unghi care să reprezinte volumul obiectului (de obicei 30 sau 45 de grade), iar adâncimea obiectului este extrudată din planul imaginii. Desenele oblice apar adesea

distorsionate şi sunt comprimate cu o treime sau jumătate pentru a restabili proporţia cu obiectul.

Axonometrică explodata

trimetric

Proiecţii izometrice, dimetrice şi trimetrice

Proiecţiile izometrice, dimetrice şi trimetrice constituie a doua clasificare a desenelor paraline şi toate sunt denumite desene axonometrice. În acestea, unghiurile din care este privit obiectul sunt mai mici decât în oblici. Adesea, planurile şi secţiunile nu pot fi folosite ca bază a desenului, deoarece există o distorsiune inerentă în fiecare proiecţie. Într-o proiecţie izometrică, cele trei axe ale obiectului sunt egale ca unghi cu planul imaginii şi sunt scurtate în mod egal. Din cauza acestei egalităţi, proiecţia izometrică este cea mai populară dintre tipurile axonometrice. O proiecţie dimetrică scurtează două axe, iar a treia

este fie alungită, fie scurtată pentru a preveni distorsiunea. Într-un desen trimetric, toate axele sunt prescurtate cu cantităţi diferite.

Uneori, designerii pot prefera axonometria explodata, o tehnică de tragere a feţelor individuale de la obiect pentru a dezvălui elementele din interior. Cheia desenului axonometric explodat este capacitatea ochiului de a reconstitui obiectul complet. Liniile întrerupte sunt adăugate la acest desen pentru a indica direcţia şi lungimea în care desenul a fost demontat.

Desene în perspectivă

Desenele de perspectivă interioară nu diferă în construcţie de omologii lor arhitecturali, deşi concentrarea lor evidentă asupra interiorului face alegerea punctului de referinţă mult mai uşoară. Trebuie avut grijă, totuşi, să nu distorsionaţi imaginea făcând conul de vizibilitate un unghi prea mare sau cadrul imaginii prea larg.

Picture Plane (PP): Suprafață plană, întotdeauna perpendiculară pe centrul vizual al privitorului, pe care este proiectată imaginea în perspectivă.

Punct de staţie sau punct de vedere (SP): Localizează poziţia şi înălţimea privitorului.

Linia orizontului sau înălţimea ochilor (HL): Localizează orizontul aşa cum este stabilit de înălţimea privitorului; este de obicei proiectat de pe linia verticală de măsurare (ML).

Linia solului (GL): Reprezintă intersecţia planului de sol şi a planului imaginii.

Perspectivă într-un punct

Centrul de vedere (C): Într-o perspectivă cu un punct, o linie perpendiculară pe linia orizontului este trasată din centrul vederii pentru a stabili punctul către care converg toate liniile.

Punctul de fugă (VP): Punctele de fugă într-o perspectivă în două puncte sunt găsite prin proiectarea unor linii paralele cu fiecare axă a planului până când se întâlnesc cu planul imaginii. Liniile sunt apoi proiectate perpendicular pe linia orizontului.

Perspectivă în două puncte

SOFTWARE DE PROIECTARE DIGITALĂ

Poate cea mai provocatoare şi importantă decizie pe care o poate lua orice designer de interior este alegerea unui software de calcul care va sta la baza metodologiei de proiectare. Cu siguranţă, industria recunoaşte anumite standarde; în acelaşi timp, mai multe tehnologii emergente încep să afecteze modul în care designul este gândit, reprezentat şi produs. Aceste aplicaţii au fost clasificate în grupuri distincte care urmează – nu pentru a sugera o listă autorizată, ci mai degrabă pentru a oferi un cadru pentru selectarea celui mai bun software care să se potrivească unei practici individuale.

SOFTWARE DE IMAGINI

Un instrument din ce în ce mai important pentru designerul de interior, software-ul de imagistică permite manipularea fotografiilor şi a desenelor prin inserarea de imagini cu materiale, culori şi alte elemente (cum ar fi mobilierul, corpurile de iluminat sau luminile). Software-ul de imagistică este de obicei folosit pentru a adăuga persoane la perspective, pentru a indica zone ale unui plan sau pentru a include detalii despre planuri şi cote. Multe aplicaţii permit stratificarea, astfel încât diferite aspecte ale designului pot fi subliniate şi scheme alternative explorate.

O reprezentare vizuală a straturilor dintr-o imagine raster. Stratificarea în software-ul 2-D permite izolarea unor părţi specifice ale unui desen, fie că este o imagine schematică sau un document de construcţie de lucru.

Imagini raster

O imagine raster este o colecţie de pixeli (sau puncte de culoare) care depind de rezoluţia lor pentru integritatea lor. Cu cât sunt mai mulţi pixeli într-o anumită imagine, cu atât este mai mare rezoluţia acesteia, oferind mai multe informaţii despre imaginea afişată pe ecran. Rezoluţia determină şi dimensiunea imaginii imprimate; cu cât rezoluţia este mai mare, cu atât calitatea este mai mare, ceea ce permite o imprimare mai mare. O imagine raster necesită foarte multă memorie, deoarece fiecare pixel şi combinaţia sa de culori trebuie luate în considerare în document. Pentru a fi salvate la dimensiuni mai mici, imaginile raster folosesc tehnici de compresie care pot afecta calitatea imaginii. Astfel de formate sunt adesea denumite „cu pierderi" deoarece pierd informaţii în comprimarea originalului.

Tipuri de fişiere raster

TIFF, JPG, GIF, BMP şi PNG sunt toate exemple de tipuri de fişiere raster. Fiecare are avantajele şi utilizarea lui. TIFF-urile nu sunt la fel de comprimate ca JPG-urile, dar au fişiere mai mari. JPG-urile şi GIF-urile sunt utile pentru afişarea imaginilor într-o prezentare pe ecran sau pe Internet, iar PNG-urile creează fişiere mai mici decât JPG-urile folosind o compresie mai mică.

Procesarea imaginilor raster

Există mai multe aplicaţii pentru procesarea şi editarea imaginilor raster, dintre care cea mai populară este Photoshop-ul Adobe. Aceste programe permit utilizatorilor să corecteze greşelile dintr-o imagine; adăugaţi conţinut material la perspective, planuri şi secţiuni; şi creaţi imagini complet de la zero.

Imaginile adiacente demonstrează pierderea calităţii – denumită ocazional artefact – pe măsură ce compresia raster creşte.

Imagini Vectoriale

Un innage vectorial este opusul unui innage raster. Fişierele vectoriale sunt translaţii ale datelor matematice într-un format vizual sub formă de puncte, linii, curbe şi poligoane. Fiecare dintre aceste forme este definită de o serie de coordonate, pe care apoi o aplicaţie computerizată le traduce într-o grafică vizibilă. Fişierele vectoriale au avantajul de a fi independente de rezoluţie. Această independenţă le permite să fie tipărite la scară foarte mică sau foarte mare, fără nicio pierdere de informaţii. Mai mult decât atât, în comparaţie cu imaginile raster, dimensiunea fişierului este destul de mică, deoarece este în esenţă o secvenţă de relaţii numerice.

Fişierele vectoriale îşi păstrează rezoluţia indiferent de cât de mari sunt scalate. Curbele sunt menţinute, deşi greutatea liniilor poate fi necesară ajustată dacă imaginea este prea mare.

Tipuri de fişiere vectoriale

Mai multe tipuri de fişiere pot conţine informaţii vectoriale. Cel mai comun dintre acestea este EPS, care poate fi scris şi citit de majoritatea aplicaţiilor bazate pe vectori. Altele includ Al, DWG, DXF, SVG, IGS şi PS.

Procesarea imaginilor vectoriale

Aplicaţiile de calculator permit utilizatorilor să creeze imagini bazate pe vector şi să le editeze în funcţie de obiect, segment sau punct. În mod implicit, majoritatea software-ului de proiectare asistată de computer (CAD) este bazat pe vectori. Avantajul desenului vectorial este atât în independenţa sa de rezoluţie (care permite imaginilor să fie aruncate în aer pentru o examinare atentă fără a pierde calitatea imaginii), cât şi în capacitatea utilizatorului de a se fixa în punctele din desen. Un număr de aplicaţii pot afişa fişiere vectoriale, inclusiv Photoshop şi Acrobat de la Adobe, dar editarea lor este rezervată pentru aplicaţii de desen, cum ar fi AutoCAD de la Autodesk, Illustrator de la Adobe şi Canvas de la ACD, printre altele.

Dezvoltare vectorială

Pierre Bezier, care lucra ca inginer la compania de maşini Renault în anii 1960, a dezvoltat o metodă de calcul pentru reprezentarea curbelor atât în spaţiul 2-D, cât şi 3-D. Curba este

conectată prin două puncte de capăt, sau ancore, iar forma curbei este realizată prin puncte de control. Poziţia punctelor de control în raport cu ancorele defineşte natura curbei.

O notă despre PDF-uri

Adobe a dezvoltat Portable Document Format (PDF) ca o modalitate de a transmite documente, desene şi alte tipuri de informaţii. Avantajele acestui format sunt că permite păstrarea formatului, imprimarea corectă a greutăţilor liniilor şi includerea atât a imaginilor raster, cât şi a imaginilor vectoriale în acelaşi document. Fişierele PDF pot conţine, de asemenea, legături, similare cu link-urile HTTP de pe un site web, care facilitează mişcarea printr-un set de documente - de la specificaţii la documente de construcţie sau chiar o prezentare către un client. Trebuie remarcat faptul că numeroase aplicaţii pot crea fişiere PDF, dar Acrobat este cel mai utilizat pentru editarea, adăugarea şi organizarea acestora.

Fişierele PDF care conţin artă vectorială pot fi deschise în aplicaţii vectoriale precum AutoCAD, Illustrator şi Canvas sau pot fi rasterizate la import într-un editor de imagini raster precum Photoshop. Acest lucru permite un format relativ deschis pentru transmiterea documentelor. Fişierele pot fi, de asemenea, protejate prin parolă pentru a preveni editarea nedorită; ca atare şi odată cu introducerea semnăturilor digitale, acestea au devenit din ce în ce mai acceptate ca documente obligatorii din punct de vedere juridic.

Alegerea tipului de imagine potrivit

Alegerea tipului de fişier depinde în cele din urmă de proiectant. Pentru claritate şi scalabilitate, desenele tehnice, cum ar fi planurile şi secţiunile, ar trebui să rămână bazate pe vectori. Imaginile raster ar trebui rezervate pentru scanări, perspective şi orice redări care includ anturajul - oameni, copaci şi alte elemente.

PROIECTARE ASISTĂTĂ DE CALCULATOR

Designul asistat de calculator sau CAD este disponibil profesiei de design de câteva decenii şi a devenit din ce în ce mai mult standardul prin care designerii de interior produc lucrări. Computerul a schimbat practica amenajării interioare în multe feluri – de la facilitarea comunicării în cadrul unei echipe de proiect până la urmărirea şi gestionarea schimbărilor între toate părţile în moduri incredibil de precise până la traducerea ideilor de design direct în piese fabricate la comandă. Dar mai întâi, designerul trebuie să stabilească ce aplicaţie să folosească, o alegere care ia în considerare mulţi factori, inclusiv platforma computerului (Macintosh, Unix sau PC) şi complexitatea lucrării care este produsă.

APLICAŢII DE DESENE BIDIMENSIONALE

În timp ce majoritatea proiectelor vor necesita explorare în trei dimensiuni, studii mai mici, cum ar fi planurile şi elevaţiile, pot fi realizate cu desene bidimensionale. Aplicaţiile de desen bidimensional îi permit unui designer să reproducă digital procesul cerneală pe Mylar de dezvoltare a unui design. Beneficiile redactării pe computer sunt gradul de precizie pe care îl permite software-ul, posibilităţile de colaborare, uşurinţa de a partaja informaţii cu consultanţii şi eficienţa rezultatelor repetitive. Cu toate acestea, informaţiile introduse în computer sunt în esenţă stupide: o linie este doar o linie, iar un set complex de detalii sunt pur şi simplu o colecţie de linii care reprezintă ideea designerului.

În mediul digital, desenele sunt create la scară completă (adică la scara la care se aşteaptă să fie construite) şi apoi sunt organizate şi reduse pentru rezultate. Deoarece aplicaţiile bidimensionale reproduc mediul de desenare manuală, ele necesită aceeaşi coordonare a desenelor de lucru şi a documentelor de construcţie. Este necesară o atenţie deosebită pentru a se asigura că referinţele încrucişate, orele şi adnotările sunt revizuite pe măsură ce proiectul progresează.

Aplicaţia dominantă de desen continuă să fie AutoCAD, dar altele includ MicroStation de la Bentley Systems, precum şi VectorWorks şi Allplan de la Nemetschek.

Stratificare şi standarde

Partajarea de informaţii între utilizatori, atât în cadrul unui birou de design interior, cât şi între consultanţi, necesită un acord strâns cu privire la modul în care sunt denumite şi organizate straturile. Mai multe organizaţii au dezvoltat strategii pentru sisteme care facilitează schimbul de informaţii. Standardul naţional CAD şi Orientările pentru straturi AIA sunt două proeminente, deşi există câteva alte sisteme de stratificare. O strategie pentru utilizarea stratului şi formatarea este de obicei convenită în timpul fazei de negociere a contractului a unui proiect.

Standardul naţional CAD acoperă, de asemenea, adnotarea seturilor de desene, fişierelor model şi fişierelor foi. Desenul de mai jos demonstrează sistemul implementat de NCS:

Cod disciplinar

Orice combinaţie a unui cod de disciplină şi a unui grup major constituie o convenţie acceptabilă de denumire a stratului. De exemplu, o defalcare tipică a stratului ar putea fi după cum urmează:

A-WALL-INTR-DEMO pentru a indica un strat pentru pereţii interiori care urmează să fie demolaţi A-WALL-INTR pentru a identifica un strat pentru pereţii interiori noi

Formatele tipice de straturi în cadrul profesiei de design interior includ, dar nu se limitează la:

l-ANNO-TEXT l-ANNO-SYMB l-ANNO-LEGN l-ANNO-DIMS l-ANNO-TTLB

(Notă: desemnarea A este folosită de obicei pentru straturi de arhitectură, dar deoarece există o mulţime de suprapuneri între discipline, cel mai bine este să păstraţi standardul consistent.)

Schimb de fişiere

Toate aplicaţiile de redactare scriu date în propriile tipuri de fişiere, dar este esenţial să poţi partaja informaţiile create cu alţii din proiect. Cel mai comun format pentru acesta este tipurile de fişiere DWG şi DXF (Drawing Exchange Format). Acestea sunt native pentru AutoCAD şi majoritatea, dacă nu toate, aplicaţiile de pe piaţă le scriu cu diferite niveluri de succes.

SOFTWARE DE PROIECTARE TRIDIMENSIONALĂ

Aplicaţiile de design tridimensional, adesea denumite software de modelare, permit designerilor de interior să-şi imagineze spaţiul şi detaliile designului lor ca proiecţii volumetrice. Aceste modele pot fi folosite pentru studiul analitic în dezvoltarea detaliilor şi ca reprezentări ale proiectului pe măsură ce acesta evoluează - complet cu materiale precise, iluminare şi calităţi atmosferice. Programele de proiectare tridimensională oferă un potenţial mare de implicare directă cu un design pe măsură ce acesta este creat, deşi nu sunt lipsite de limitele lor. Mai jos sunt prezentate mai multe opţiuni disponibile designerului.

Aplicaţiile de modelare tridimensională sunt adesea clasificate în funcţie de tipurile de obiecte pe care le creează; adică fie ca modelatori de suprafeţe, fie ca modelatori de solide. În timp ce mai multe aplicaţii pot produce atât tipuri solide, cât şi suprafeţe, majoritatea se specializează într-unul sau altul. Nu toate aplicaţiile disponibile sunt concepute pentru vizualizarea interioară şi orice decizie de achiziţie de software trebuie luată în considerare cu atenţie, alături de problemele de licenţiere şi instruire.

Modelatori de suprafaţă

Modelele de suprafaţă sunt construite prin desenarea spline tridimensionale şi folosind o funcţie de baleiaj pentru a forma o suprafaţă; prin realizarea de plase care sunt apoi ridicate şi transformate în obiecte de design; sau prin crearea unei suprafeţe parametrice care să

răspundă la modificările din punctele de control şi poligoane de control — cunoscute şi sub numele de NURBS (Non-uniform Rational B-Spline). Într-un model de suprafaţă, feţele şi segmentele pot fi uşor transformate, ataşate şi acumulate pentru a crea forme complexe. Modelatorii de suprafaţă sunt folositori în special în scenariile de prototipare rapidă, în care proiectantul doreşte traducerea directă a modelului într-un obiect fizic. Un dezavantaj principal este cât de uşor este să ştergi suprafeţele individuale, deschizând astfel procesul de modelare precisă către eroare.

Modelatori solidi

Aplicaţiile de modelare solidă creează obiecte care au geometrii închise; un cub, de exemplu, poate fi solid numai dacă are şase laturi ale căror segmente coincid unele cu altele. Un astfel de obiect este considerat a fi bine format şi, prin urmare, solid. Modelele solide sunt potrivite pentru practicile de arhitectură şi design interior, deoarece funcţionează într-un mod similar cu procesul de construcţie: obiectele sunt decise, create şi acumulate pentru a forma designul dorit. Această abordare cumulativă este ideală pentru crearea de spaţii care au multe detalii şi calităţi tectonice. În plus, diferite funcţii (copiere, rotire, scalare etc.) pot fi folosite pentru a modifica solidul după ce acesta a fost creat pentru a ajunge la forma dorită.

Operaţii booleene

Modelele solide pot fi, de asemenea, afectate de funcţii străctive şi aditive cunoscute sub numele de operaţii booleene. Operatorii booleeni pot scădea volume solide unul de la celălalt, pot adăuga volume împreună şi pot împărţi volumele în bucăţile lor componente, astfel încât dintr-un obiect original să provină un număr de obiecte rezultate. Valorile booleene depind de ordinea obiectelor alese. În diagramele următoare, volumul dreptunghiular inferior a fost ales primul.

Modelatori de informaţii despre clădiri

Limitele modelatorilor de solide şi suprafeţe sunt similare cu cele ale tehnologiilor bidimensionale, prin aceea că informaţiile (cu excepţia unor date parametrice de control în obiectele NURBS) nu pot reprezenta exact natura şi procesul de construire a unui interior. În schimb, modelatorii de informaţii de construcţie sau BIM-urile sunt o tehnologie în curs de dezvoltare în lumea arhitecturii, a designului interior şi a managementului construcţiilor, care îi permite designerului - sau echipei de designeri - să creeze o reprezentare completă, funcţională, deşi virtuală, a unui spaţiu aşa cum este proiectat.

Într-un sistem BIM, toate elementele unei clădiri sunt modelate folosind obiecte parametrice: obiecte care au parametri (materialitate, lăţime, înălţime, masă sau cost) care

pot fi modificaţi pe măsură ce proiectul se dezvoltă. Rezultatul este o simulare precisă a designului în ceea ce priveşte estetica, costul şi performanţa clădirii. Toate desenele, graficele şi detaliile tipice bidimensionale sunt derivate dintr-un model tridimensional activ, iar orice modificări aduse modelului de bază sunt reflectate instantaneu în documentaţia necesară pentru proiect. Acest lucru permite mai mult timp petrecut cu proiectarea şi mai puţin timp pentru documentare, maximizând oportunitatea de a explora designul în întregime.

Traducere şi limitări

Majoritatea aplicaţiilor de desen tridimensional scriu fişiere într-un format nativ aplicaţiei lor; cu toate acestea, mai multe tipuri de export de fişiere sunt disponibile pentru traducere pe alte platforme şi programe. Ca şi în cazul aplicaţiilor bidimensionale, cele mai comune sunt DXF şi DWG, care, fiind proprietatea Autodesk, sunt susceptibile de a fi modificate cu fiecare nouă lansare. Alte formate includ 3DMF, OBJ şi 3DS.

Mai multe companii au început să ofere traduceri fără întreruperi de la un program la altul pentru randare şi animaţie îmbunătăţite. Aceste traduceri permit ca modelele să fie actualizate într-o aplicaţie – un BIM, de exemplu – şi să le redeze într-o alta pentru a examina modul în care modificările spaţiale ale designului afectează lumina şi materialul. Toate traducerile modifică informaţiile din model şi este o idee bună să confirmaţi cel mai bun format pentru un anumit proiect.

SOFTWARE DE MODELARE 3D

MODELATORI DE INFORMAŢII DE CONSTRUIRE

Aplicaţie Solid Surface Animation Platform Preţ

(CONSULTAŢI CAPITOLUL RESURSE PENTRU INFORMAŢII SUPLIMENTARE ŞI LEGĂTURILE CĂTRE VÂNZĂTORII DE SOFTWARE.)

Capitolul 4: Prezentare şi comunicare

Desenele îndeplinesc sarcini multiple pentru designerul de interior. Ele ajută la comunicarea ideilor către client în fazele iniţiale ale unui proiect; prezintă imaginea şi conţinutul designului în puncte strategice ale procesului; şi fac parte integrantă din documentaţia de construcţie. Eficacitatea lor depinde însă de modul în care sunt prezentate. Designerii au la dispoziţie o varietate de metode de prezentare, toate având funcţii specifice în procesul de proiectare. Orice lucru pe care un designer de interior transmite publicului ar

trebui să fie considerat o reflectare a practicii de design. Antet, cărți de vizită, propuneri, broșuri, panouri de design, modele și imagini proiectate toate servesc la comunicarea ideilor designerului. Prin urmare, este important să se dezvolte un program clar și coeziv din punct de vedere grafic, indiferent de modul în care este prezentată lucrarea.

DEZVOLTAREA O PREZENTARE

O abilitate cheie pentru designer este abilitatea de a dezvolta o prezentare atrăgătoare și de succes, care traduce ideile și procesele care au condus la decizii specifice de proiectare. Crearea unei narațiuni, conturarea și scenariul prezentării și determinarea mediului potrivit pentru conținut sunt doar câteva dintre sarcinile designerului de interior.

Designerul trebuie, de asemenea, să înțeleagă modul în care desenele – folosite ca elemente grafice – funcționează în cadrul diferitelor tipuri de prezentări și modul în care principiile designului grafic pot influența prezentarea. Este o idee bună să păstrați o bibliotecă actualizată de referințe de design grafic care nu numai că oferă inspirație, dar oferă și exemple puternice de aspect al articolului și dezvoltare narativă. Numărările de premii de design ale revistelor de grafică sunt un excelent loc de plecare.

Rețineți că apariția relativ recentă a imprimatelor color de înaltă calitate – chiar și de la imprimantele cu jet de cerneală destul de ieftine – a extins resursele disponibile pentru prezentarea ideilor în formă tipărită. Este important ca designerul de interior să analizeze modul în care formatul unui print poate afecta traducerea ideilor de design și, de asemenea, cum să se bazeze pe abilitățile grafice pentru a sprijini această comunicare.

PLACI DE PROIECTARE

Plăcile de proiectare stabilesc o structură secvențială și ordonată în care este ilustrată intenția propunerii. Pentru ca panourile să aibă succes, principiile storyboarding-ului trebuie aplicate informațiilor prezentate; aceasta atrage după sine ierarhia elementelor de pe tablă și succesiunea în care se desfășoară narațiunea. Plăcile de proiectare permit clientului să petreacă cât mai mult timp cu lucrarea și, prin urmare, elementele ar trebui să fie ritmate pentru a permite descoperirea ulterioară cu cât sunt examinate mai mult. Numeroase aspecte trebuie luate în considerare la proiectarea panourilor de prezentare.

Dezvoltarea rețelei

Pentru a stabili structura și așezarea obiectelor pe o tablă de prezentare, designerul trebuie să elaboreze un șablon care să ofere reguli sub formă de grile. Grilele, configurate corect,

pot clarifica distribuţia elementelor de proiectare. Dacă nu ştiu de unde să înceapă, designerii de interior se pot baza din lumea artelor grafice, din care provin următoarele exemple, pentru a-şi modela propriile sisteme de grilă.

Strategii de aspect

Următoarele exemple ilustrează două dintre modalităţile în care un sistem de reţea modular poate fi implementat într-un set mai mare de plăci de proiectare.

PLANCHE DE EŞANTRE

Pregătite în timpul dezvoltării designului, panourile de probă funcţionează ca o paletă reprezentativă a materialelor care vor fi utilizate pe parcursul unui proiect de interior. Materialele ar trebui să fie reprezentate proporţional pe fiecare placă pentru a oferi clientului o înţelegere clară a finisajelor care vor alcătui proiectul său.

Plăcile ar trebui să includă mostre de materiale pentru fiecare dintre elementele majore dintr-un proiect. Plăcile de probă pot conţine, de asemenea, tăieturi de produse de mobilier - scaune, mese, lămpi şi aşa mai departe - care sunt relevante pentru design.

Plăcile de probă nu ar trebui să servească doar ca o reflectare a ideilor designerului pentru spaţiu, ele ar trebui să reprezinte şi grija şi atenţia care va fi acordată pe tot parcursul proiectului. Şuviţele de lipici fierbinte, firele de ţesătură şi dezordinea generală pot submina eficacitatea unei prezentări, în pregătirea plăcilor, orice articole care au fost tăiate din mostre ar trebui să fie finisate într-un mod profesional: Ţesăturile trebuie să fie tapiţate pe o placă tare; imaginile trebuie laminate pe carton; covoarele trebuie tăiate din bucăţi străine.

Atunci când comandă materiale pentru panouri de mostre, designerii de interior trebuie să obţină trei exemplare din fiecare material pe care intenţionează să-l folosească: unul pentru

panoul de mostre, unul pentru biblioteca designerului şi unul pentru clienţi, în cazul în care îl solicită în orice moment.

Tipuri de prezentare a panoului de mostre

Există multe moduri în care mostrele pot fi prezentate pentru a reflecta profesionalismul designerului. Dacă căutaţi reviste, cărţi şi alte publicaţii pentru a vedea cum îşi afişează producătorii produsele, poate fi o modalitate bună de a menţine panourile de mostre actuale.

Informale

Permite evaluarea probelor prin atingere; organizarea nu este atât de importantă, deşi o tavă sau o cutie poate fi folosită pentru a da ordine schemelor.

Cartea de mostre

Permite integrarea imaginilor de mobilier, feronerie, textile şi culori de vopsea.

Volumetric

Aranjează mostrele pe o suprafaţă dură, cum ar fi placa de spumă, cu o suprapunere de materiale.

Formal

Combină mostre şi imagini într-un sistem riguros, grid.

Placă de mostre tipică

Țesături transparente pentru draperii

Țesături de tapițerie

Culori de vopsea

Piatra pentru blaturi/pardoseli

Covor

Lemn pentru moara

Gresie pentru toalete

Pardoseală din plută

PREZENTARI DIGITALE

Prezentările digitale diferă dramatic de cele tipărite. Cea mai izbitoare diferenţă provine din dependenţa mai mare a prezentării digitale de o secvenţă narativă bine dezvoltată pentru a spune povestea designului. O prezentare proiectată este un mediu mai puţin interactiv decât panourile, deoarece spectatorii nu pot răsturna fără îndoială înainte şi înapoi printre material şi nici nu pot permite ochilor lor să absoarbă informaţii într-un mod mai lent. Din acest motiv, designerul trebuie să aibă grijă să scrie conţinutul narativ al ceea ce este comunicat.

Plăci de proiectare vs

O prezentare proiectată este dezvoltată ca o naraţiune liniară, în care elementele de importanţă sunt reiterate pentru a se asigura că publicul înţelege lucrarea. O placă de design, pe de altă parte, are elemente care sunt citite în momente diferite şi în afara secvenţei.

Pe măsură ce computerele devin omniprezente în profesiile de design, se fac mai multe prezentări către potenţiali clienţi digital, folosind un proiector şi un ecran. De obicei, aceasta ia forma unei serii de diapozitive care arată lucrările anterioare, idei pentru o anumită soluţie de proiectare şi organizarea proiectului. Acest tip de prezentare este la fel de util pentru prezentator ca şi pentru audienţă – menţine conţinutul concentrat şi reaminteşte vorbitorului despre ce să abordeze la un moment dat.

Multe aplicaţii sunt implicate în crearea unei prezentări digitale. Keynote de la Apple, InDesign de la Adobe şi PowerPoint de la Microsoft sunt printre cele care pot facilita prezentările, iar designerul ar trebui să se familiarizeze cu tehnicile şi strategiile lor.

(VEZI CAPITOLUL DE RESURSE PENTRU LEGĂTURILE CĂTRE SURSE DE PREZENTARE ŞI DE COMUNICARE.)

Construirea unei prezentări digitale eficiente

Variabilele în proiectarea unei prezentări digitale sunt multe: dimensiunea ecranului pe care va fi proiectată lucrarea poate să nu fie cunoscută; nivelurile de lumină din spaţiul în care se va face prezentarea nu pot fi prezise; nu poate fi anticipat modul în care oamenii vor reacţiona la livrare. Designerul poate, totuşi, să focalizeze atenţia publicului urmând recomandările de mai jos:

TEHNICI DE REDARE PENTRU PREZENTARI

Redările joacă un rol important în orice prezentare a unui proiect de interior. Capacitatea de a reda un desen simplu - adică de a adăuga texturi, umbre şi alte calităţi materiale unui desen - îmbunătăţeşte foarte mult lizibilitatea acestuia. Mai mult, tehnicile bune de randare permit unui desen să funcţioneze ca un ghid vizual al modului în care este organizat un interior şi al modului în care sunt implementate deciziile care au fost discutate. De obicei, designerii rezervă schiţele pentru desenele de proces, nu doar pentru sesiunile interne cu echipa de proiect, ci şi ca instrument de colaborare pentru comunicarea rapidă a ideilor la o întâlnire sau o prezentare cu clientul, consultanţii sau contractorul. Astăzi, majoritatea redărilor de prezentare sunt generate de computer.

Umbre şi textura

Atunci când sunt utilizate în desene fără perspectivă, cum ar fi planuri sau secţiuni, umbrele oferă o modalitate uşoară de a citi înălţimile de înălţime ale diferitelor obiecte şi de a adăuga, de asemenea, adâncime. Pachetele de randare computaţională pot face din planurile umbrelor o modalitate rapidă şi eficientă de a demonstra informaţiile către client, dar trebuie avut grijă la determinarea unghiului unei umbre, astfel încât elementele de design să nu fie ascunse.

Material şi plan de umbră

Planurile şi secţiunile de materiale - pe care paleta de materiale a unui proiect a fost colajată - pot demonstra locaţia, proporţia şi efectul materialelor dintr-un spaţiu. Materialele pot fi, de asemenea, desaturate, sau transparenţate în jos, pentru a permite spaţiului planului sau secţiunii să rămână vizibil. Planurile materiale sunt mai eficiente atunci când sunt combinate cu planuri în umbră, deoarece abstractizării planului i se oferă un sentiment specific de spaţiu. Ele sunt, de asemenea, cel mai bine prezentate în combinaţie cu panouri de probă.

TEHNICI DE REDARE PERSPECTIVA

Linie ascunsă şi umbre

La fel ca desenele în perspectivă realizate manual, imaginile cu linii ascunse esenţializează spaţiul prin utilizarea liniilor. Umbrele şi texturile dintr-o imagine în linie ascunsă pot aprofunda o imagine, pot da claritate anumitor elemente ale designului şi pot exprima mai deplin intenţia designerului. Ca şi în cazul planurilor şi secţiunilor, poziţia şi intensitatea umbrei ar trebui alese cu atenţie. Aceste desene pot fi produse într-o aplicaţie tridimensională, dar sunt mai uşor asamblate ca colaje într-un program de imagini raster bidimensionale.

Aprinde

Cheia oricărei înţelegeri a spaţiului este lumina. Calculatoarele pot simula lumina în spaţiul interior printr-o varietate de algoritmi, inclusiv redări de suprafaţă şi redări de trame de raze. Primele nu reprezintă însă în mod adecvat lumina sau materialele, iar acurateţea celor din urmă nu este la fel de bogată ca alte soluţii. Recent, au fost introduşi doi algoritmi alternativi: iluminarea globală şi soluţii precise din punct de vedere fizic. Iluminarea globală calculează atât lumina directă, cât şi cea indirectă care intră într-un spaţiu. Culoarea de la suprafeţele reflectate este transmisă în scenă. Software-ul de redare precis din punct de vedere fizic simulează fizica precisă a luminii într-un mediu; permite evaluarea atentă atât a luminii naturale care intră într-un spaţiu, cât şi a luminii artificiale într-un spaţiu. Aceste calcule sunt intensive din punct de vedere computaţional şi pot dura multe ore pentru a fi finalizate. Designerii ar trebui să se familiarizeze cu factorii complecşi care influenţează eficienţa oricărei soluţii.

Soluţii de iluminat precise

Calculatoarele sunt acum suficient de puternice pentru a utiliza algoritmi complecşi, cum ar fi iluminarea globală şi soluţii precise din punct de vedere fizic, pentru a reprezenta modul în care lumina interacţionează cu culoarea şi spaţiul.

Software de redare tridimensională

Până de curând, randările tridimensionale erau generate intern prin orice program specific în care a fost creat modelul. Apariţia arhitecturilor plug-in în cadrul aplicaţiilor a condus la dezvoltarea unor sisteme avansate pentru generarea de imagini cu precizie la lumină. Următoarea listă reprezintă o prezentare generală a opţiunilor disponibile la momentul scrierii şi nu trebuie considerată cuprinzătoare.

SISTEME PLUG-IN

SISTEME INTEGRATE

PERSPECTIVE PRIVIND FUNDAMENTELE:

DEBORAH BERKE

Deborah Berke, te-ai putea descrie pe tine şi practica ta?

Practic arhitectura de mai bine de douăzeci de ani. Practica a crescut de la a fi un birou în mijlocul garsonierei mele la un birou de treizeci şi cinci de persoane care oferă servicii care includ planificare generală, design urban, arhitectură tradiţională aşa cum este înţeleasă, design interior şi chiar şi decorare; oferim o gamă completă de servicii. Unii dintre clienţii noştri aleg să ia doar unul, iar alţii aleg să profite de mai multe.

Cine au fost mentorii tăi care te-au învăţat despre design?

Judith Wolin, care a fost profesoara mea la Scoala de Design din Rhode Island, a fost mentorul meu literal, cel mai direct. Am fost la RISD în anii 1970 – era foarte mult un mediu artistic. Ceea ce Judy mi-a făcut apreciabil a fost ideea că munca ta este bună dacă îi aduceai o inteligenţă şi dacă îi aduceai ideea de a revizui, edita şi reconsidera; cu alte cuvinte, o formă riguroasă de autocritică.

Am predat apoi la Institutul de Arhitectură şi Studii Urbane. Petrecerea de cinci ani în compania lui Peter Eisenman, Anthony Vidler, Kenneth Frampton, Mario Gandelsonas şi Julia Bloomfield – într-un mediu care preţuia inteligenţa şi investigaţia – a fost următorul capitol al mentoratului. După aceea, m-am îndepărtat radical de acest tip de educaţie simplă şi a devenit să iau ceea ce am învăţat în acel mediu şi să-l aplic la lucrurile la care mi-a păsat întotdeauna intuitiv, care este ceea ce este găsit şi nu creat în mod conştient. Acum aş rătăci mai degrabă în partea din spate a oraşului pentru a descoperi ciudateniile decrepite. Iau cuvântul „mentorat" şi îl transform în inspiraţie.

În ce moment al vieţii tale te-ai simţit încrezător în a-ţi înfiinţa propria companie?

Când am ieşit de la şcoală, nu era nicio muncă pentru arhitecţi, aşa că primul meu loc de muncă a fost în departamentul de design grafic al unei mari firme multinaţionale de inginerie care îşi avea sediul în New York. Acest job nu a fost o provocare intelectuală şi am început să stau la IAUS, să urmez cursuri. În cele din urmă, m-am angajat ca administrator al programelor educaţionale sub Mario Gandelsonas şi apoi am devenit profesor acolo. Mărind acel salariu, am predat în două şcoli primare; NEA în acele vremuri punea artişti şi arhitecţi în şcolile publice — plăteau 100 de dolari pe zi, ceea ce era o sumă mare. Curajul de a-mi deschide propriul cabinet a venit mai puţin din sentimentul că am în sfârşit un loc de muncă

şi pot deschide uşile, decât am în sfârşit destule alte tipuri de joburi. Pot imprima nişte cărţi de vizită, pot pune o linie pe măsuţa mea de cafea şi pot spune că sunt în practică. Aşa a funcţionat la mine.

Cred că este foarte ciclic, în măsura în care depinde de coincidenţa când eşti pregătit în termeni de încredere, experienţă şi oportunitate şi când ciclurile naturale ale economiei îţi dau sentimentul că poţi susţine asta - că adaugi garajul vecinului de lângă vărul tău nu va fi singura ta şansă de a proiecta ceva, că va exista un loc de muncă după aceea. Când cele două lucruri sunt sincronizate, atunci eşti gata.

Ce fază a unui proiect de design consideraţi că este cea mai satisfăcătoare? Cel mai educativ? Cea mai provocatoare?

Îmi place foarte, chiar începutul. Îmi place să văd site-ul pentru prima dată, oricare ar fi site-ul. Îmi place să vorbesc cu oamenii de la început şi îmi place designul schematic. Ador modelele de studiu. Îmi place să schiţez. Îmi place să gândesc. Îmi place să adorm cu forme în cap în timp ce aţipesc.

Mi se pare interesant detaliul bine executat sau împreunarea rafinată a unui set mare de documente, dar nu este treaba mea. Există oameni grozavi în biroul meu care fac asta bine şi pot lucra cu ei pentru a mă asigura că simt că există genul de integralitate şi integritate în proiect pe care mi-aş dori să le aibă. Dar fac asta mai mult ca critic, în timp ce în primele etape ale proiectului, eu sunt creatorul. Este cel mai educativ? Da, prin aceea că este cel mai provocator şi mă obligă să mă gândesc.

Care este abordarea ta pentru a începe un proiect?

Nu ajung la un proiect cu o noţiune preconceptă. Încerc să-mi educ clienţii cu privire la faptul că nici ei nu ar trebui să aibă noţiuni preconcepute. Dacă cineva vine la tine şi îşi doreşte o casă, va fi în mod clar un loc în care mâncarea este depozitată şi pregătită şi un loc unde oamenii vor dormi, dar dincolo de asta există multe noţiuni de care te renunţi atunci când începi să examinezi programul şi formele pe care oamenii le asociază automat cu programul.

Cred că, pentru mine, toate procesele de proiectare sunt procese reiterative şi, pentru modul în care lucrez, clientul trebuie să participe la acel proces. Nu sunt genul de designer care spune: „Iată-l, ia-l sau lasă-l". Ceea ce devin în procesul reiterativ este un vânzător, pentru a mă asigura că rezultatul pe care îl văd este rezultatul cu care pot să-i fac să fie de acord. Există adevărul sincer: la un moment dat, îl faci pe client să îmbrăţişeze ideea şi să se formeze la fel de entuziasmat cum o îmbrăţişezi.

Care este rolul tehnologiei în practica dumneavoastră? Este un instrument de proiectare sau software-ul permite o explorare mai creativă a procesului de proiectare?

Unul dintre partenerii mei locuieşte în Reykjavik, Islanda. Petrece o săptămână din fiecare lună în New York, iar restul timpului este pe serverul nostru de la biroul lui de acolo. S-a

dovedit a fi minunat, extraordinar de productiv. Majoritatea clienţilor noştri nu ştiu unde se află când vorbeşte cu ei. Izolarea pe care o poate realiza acolo permite de fapt un tip de productivitate care este foarte diferit de tipul de productivitate pe care îl am în decursul unei zile, când aş putea să stau cu zece oameni în şase proiecte diferite, o jumătate de oră verificând cotele interioare ale acesteia, o jumătate de oră uitându-mă la detaliile ferestrei pentru altceva. El poate petrece timp extrem de concentrat, fie că scrie un acord la o extremă, verifică un set întreg de documente de construcţie, asigurându-se că fiecare piesă este acolo şi că ne place sau elaborează un design.

Sunteţi implicat în modelarea informaţiilor de construcţie?

Tocmai am început un nou proiect şi, la insistenţele dezvoltatorului şi spre entuziasmul nostru, vom adopta BIM în acest proiect. Aveam nevoie de un proiect pe care să aibă sens şi, de asemenea, să lucrăm cu cineva de la care să învăţăm, astfel încât să putem prelua rolul de lider data viitoare. De prima dată, vom fi elevii altcuiva.

Cum vă programaţi proiectele rezidenţiale? Este diferit de programarea proiectelor tale instituţionale?

Programarea, fie că este o clădire instituţională mare sau o reşedinţă care este doar un interior — aici sunt patru pereţi, este o mansardă goală în care cineva va locui — cred că implică acelaşi set de abilităţi şi aceeaşi serie de întrebări şi distilare. Trebuie să le tratezi ca pe date şi, într-un fel, să-i asiguri clientului că le preiei datele — fie că este vorba despre o casă, „Am şase picioare liniare de agăţat" sau o unitate instituţională, „Trebuie să punem treizeci şi şase de copii în fiecare sală de clasă" — şi că te implici, auzi şi înţelegeţi aceste date. designul începe să se unească.

Dezvăluiţi acel proces de interogare clientului dvs.?

Nu întotdeauna, nu când i-ar face să creadă că nu ai încredere în ei sau nu le-ai crezut sau ceva de genul ăsta. Foloseşti această întrebare pentru a te ajuta să înţelegi datele şi, probabil, să le tăiaţi în moduri în care clientul nu îşi poate imagina că sunt tăiate.

Există două situaţii diferite. Există proiecte în care programul vă este înmânat. Fie că este un client suficient de mare sau suficient de înţelept sau suficient de instituţional, programarea a fost făcută separat de o altă firmă, la un alt moment, dintr-un motiv diferit şi chiar trebuie pusă sub semnul întrebării. Dezactivăm acele programe şi, la reasamblarea lor, obţinem rezultate mult mai bune. Când ţi se înmânează programul, ai o distanţă critică faţă de el şi îl priveşti cu alţi ochi şi fără noţiuni preconcepute. Este cu adevărat diferit când faci singur programul şi apoi mergi mai departe şi faci spaţiu. Trebuie să fii aşa

profund atent să nu-ţi întăreşti propriile preconcepţii. De exemplu, îţi pun o întrebare despre casa ta şi ştiu deja cum vreau să arate, aşa că aş putea formula întrebarea într-un mod necinstit. Pe termen lung, cred că se autoînfrânge. Puteţi obţine rezultate mai bune dacă sunteţi mai critic în propriul proces.

Cât de importantă este înțelegerea afacerii designului? În ce fel ți-ai proiectat afacerea?

Educația mea în design nu m-a pregătit deloc pentru afacerea mea. Cred că pe măsură ce compania crește, începi să proiectezi afacerea, în măsura în care spui da anumitor locuri de muncă, iar dacă ai inteligență despre tine, spui nu altor lucrări. Oamenii își imaginează că nu vor avea niciodată acest lux, dar, în parte, așa vă proiectați afacerea - prin ceea ce sunteți de acord să faceți și la ce preț sunteți de acord să o faceți.

Ați putea numi două sau trei spații contemporane care v-au impresionat sau afectat recent și să spuneți de ce?

Ca obiect aici, în New York, îmi place Turnul Hearst al lui Norman Foster. Dintre toate turnurile care se ridică, apreciez felul de eleganță și simplitate și aspectul structural din față. Am fost uimit de Aeroportul Madrid Barajas al lui Richard Roger. Am crezut că este extraordinar. Este unul dintre puținele spații cu adevărat contemporane pe care le-am vizitat recent unde am fost, Wow. Dar mi-am pus la îndoială propriul „wow" – pentru a întreba dacă o parte a sentimentului nu era doar dimensiunea lui, dacă aș putea avea o experiență similară mergând în ceva destul de mic – și să analizez din asta ceea ce mă impresiona.

Am realizat recent un proiect în Columbus, Indiana. Ultima dată când am fost acolo, am avut ceva timp suplimentar și am mers la biserica lui Eliel Saarinen – prima. Intri în sanctuar și te gândești: Uau, acesta este cu adevărat un spațiu extraordinar. O parte a atracției pentru mine este asimetria sa, care este subtilă și întărită de anumite mișcări decorative și de suprafață. Dar este magistral; este o clădire magistrală și un spațiu magistral.

Pe verso stânga Gordon Loft. Fotografii de Catherine Tighe.

Right James Hotel, Chicago. Fotografie de Eric Laignel.

2.

SPAȚIU

Modelarea spațiului în camere cu configurații specifice este arta primară a designerului de interior. Mai multe probleme influențează proporția camerelor și amplasarea acestora în plan, inclusiv funcțiile prevăzute pentru camere, modul în care mobilierul și accesoriile vor umple spațiul și limitările impuse de accesibilitate și codurile de construcție. Cei mai buni designeri pot jongla cu aceste nenumărate probleme în timp ce dezvoltă un concept global

pentru caracterul unei camere. La un nivel mai sofisticat, spațiile și încăperile pot fi tricotate împreună într-o succesiune de spații care provoacă descoperire și incită încântare.

Capitolul 5: Proporțiile unei încăperi

În disciplinele de artă și design, proporția este preocupată de una dintre caracteristicile fundamentale ale formei: raportul de aspect al lățimii la lungime. În mod semnificativ, calificarea proporției unei forme nu se preocupă de dimensiuni. Când designerii vorbesc despre proporțiile unei forme, ei discută de obicei despre lățimea și lungimea relativă a unui dreptunghi, dar pot aborda și proporția unui oval, sau chiar forme complexe și neregulate, cum ar fi proporțiile unei piscine în formă de rinichi. Cel mai adesea, proporțiile sunt luate în considerare atunci când se iau decizii de proiectare cu privire la o serie de elemente înrudite. De exemplu, proiectantul ar trebui să ia în considerare proporția spațiului de perete dintre ferestre, precum și proporția ferestrelor în sine atunci când proiectează o elevație interioară. Proporția relativă a formei peretelui și a ferestrei poate fi interpretată ca o relație proporțională mai complexă. Proporția este considerată în două dimensiuni în desen și pictură și la alcătuirea unui plan sau a unei elevații.

PĂTRAT DREPTUNGULAR ÎNALT

INFLUENȚA PROPORȚIEI

Camere de diferite forme

Pentru designul interior, proporția unui spațiu sau a unui obiect este calificată prin lungimea relativă a trei variabile: lățime, lungime și înălțime. Caracterul și utilizarea unei încăperi este puternic influențată de proporția spațiului. O cameră care este relativ lungă, îngustă și înaltă are un caracter mult diferit față de o cameră care are un plan pătrat, cu un tavan scăzut. Proporția relativă a unei încăperi se califică dacă un spațiu este în primul rând o cale sau un loc. Camerele pătrate sunt cele mai stabile din punct de vedere geometric, dar sunt greu de mobilat și astfel sunt folosite pentru funcții ceremoniale atunci când sunt mari sau ca spații de prag când sunt mici. Spațiile dreptunghiulare cu proporții mai mici de 1:2 sunt cea mai obișnuită formă de încăperi, deoarece pot găzdui o varietate de aranjamente de mobilier și pot fi agregate cu ușurință de-a lungul armăturilor de circulație. Camerele lungi și înguste sunt de obicei spații de circulație, fie că sunt coridoare funcționale sau spații pentru ritualuri și ceremonii procesionale.

Geometria pură a unei încăperi pătrate poate cere o aranjare simetrică* a mobilierului.

Un spațiu dreptunghiular poate fi împărțit în diferite zone pentru a găzdui zone de relaxare distincte.

Formalitatea unei camere înalte și lungi este ideală atât pentru lucru, cât și pentru divertisment.

Camere într-o secvenţă coregrafică de spaţii

Camerele pot fi aranjate ca o secvenţă proporţională de spaţii. Cele mai bogate secvenţe de camere contrastează de obicei cu camere de proporţii diferite, dar înrudite, pentru a crea varietate vizuală şi pentru a provoca un sentiment de descoperire. Strategiile care iau în considerare proporţiile contrastante ale camerelor caută, de asemenea, calităţi contrastante ale luminii pentru a însufleţi itinerariul.

DETERMINAREA PROPORTIEI

Proporţiile sunt determinate şi apreciate în unul din două moduri: fie prin intuiţia informată a proiectantului, fie printr-un sistem de reguli stabilit de proiectant. Atunci când designerii folosesc un sistem de proporţie bazat pe reguli, de obicei îl folosesc oportunist - urmând sistemul de proporţie atunci când este util şi ignorându-l atunci când alte criterii de proiectare se dovedesc a fi mai importante.

O intuiţie pentru proporţie

Designerii talentaţi au un simţ înnăscut al proporţiei. De fapt, aceasta este una dintre abilităţile esenţiale pe care fiecare artist şi designer trebuie să le dezvolte. Când proporţiile sunt luate în considerare intuitiv, expresii precum „greutate relativă", „echilibru" şi „proiectarea spaţiului intermediar" pot surprinde sinteza alegerilor vizuale în timpul designului. Aprecierea proporţiilor poate fi, de asemenea, un act de cunoscător. A vorbi despre o „faţadă frumos proporţionată" sugerează o recunoaştere a unui echilibru general între proporţiile ferestrelor, spaţiile dintre ferestre şi proporţia peretelui în sine. Atunci când proporţiile sunt concepute şi apreciate intuitiv, gusturile vizuale ale creatorului şi ale observatorului joacă un rol important. Unii designeri preferă compoziţii dinamice cu proporţii puternic contrastante, în timp ce alţii pot căuta staza şi echilibrul. Istoria stilurilor vizuale este parţial istoria gusturilor în schimbare pentru strategiile proporţionale şi compoziţionale.

Proporţii întregi

Strategiile de proporţie bazate pe reguli, prin contrast, încep cu un sistem geometric care asociază diferitele lungimi ale unui obiect sau spaţiu cu rapoarte matematice. Cel mai comun dintre aceste sisteme se referă la lungimea, lăţimea şi înălţimea unei camere în numere întregi simple. De exemplu, o cameră dreptunghiulară poate fi calificată drept o cameră care este de două ori mai lungă mai largă, cu un tavan la fel de înalt decât lăţimea sa. O astfel de cameră poate fi definită ca o proporţie simplă de număr întreg: 1:2:1.

În secolul al XVI-lea, Andrea Palladio a folosit un sistem de proporţie cu numere întregi pentru a proiecta şi a organiza camerele pentru comisiile sale de palat şi vilă. Planurile camerelor din clădirile lui Palladio sunt de obicei organizate în raporturi de numere întregi de 1:1 (pătratul) sau dreptunghiuri de 1:2, 2:3 şi 3:5. În mod semnificativ, a evitat alte rapoarte precum 3:4 sau 4:5, deoarece formele rezultate stau inconfortabil între pătratul stabil şi direcţionalitatea dreptunghiului.

Dreptunghiul de Aur

Sistemele mai complexe bazate pe reguli exploatează relaţia dintre o clasă de dreptunghiuri care pot fi generate din proprietăţile geometrice ale pătratului. Cel mai demn de remarcat dintre acestea este dreptunghiul de aur (cunoscut şi ca secţiunea de aur, mijlocul de aur şi dreptunghiul magic). Pentru a construi un dreptunghi auriu, un pătrat trebuie mai întâi subîmpărţit în două dreptunghiuri, fiecare cu proporţii 1:2. Dacă ipotenuza unuia dintre dreptunghiuri este desenată şi apoi rotită pentru a urma raza unui cerc cu centrul său în punctul de pivotare, va rezulta un dreptunghi auriu. Dreptunghiul de aur are o proporţie de 1:1.618.

Acest dreptunghi este auriu şi magic nu doar datorită modului în care este generat, ci şi datorită proprietăţilor sale geometrice inerente: este singurul dreptunghi care cuprinde un pătrat şi un alt dreptunghi similar (la fel de proporţionat). Logica acestei caracteristici

înseamnă că un dreptunghi de aur poate fi subdivizat la nesfârşit, fiecare dreptunghi de aur mai mic dând naştere propriului pătrat şi dreptunghi de aur mai mic.

Dreptunghiul auriu poate fi o proporţie utilă în designul interior, cel mai bine utilizat pentru a lega subdiviziunile asimetrice ale suprafeţelor pereţilor şi/sau încăperilor. Ori de câte ori dreptunghiul de aur este aplicat unei proporţii generale a încăperii, pătratul component al dreptunghiului ar trebui să fie prezent, fie ca înălţimea tavanului, fie ca un subset stabil al spaţiului direcţional mai mare. Guiseppe Terragni, un modernist italian care a lucrat în anii 1920 şi 1930, a folosit dreptunghiul de aur pentru a organiza planurile şi elevaţiile multor dintre proiectele sale, în special Danteum, un monument neconstruit al poetului Dante, proiectat în 1938.

Dreptunghiul Radical Doi

Un alt dreptunghi comun în sistemele de proporţie este dreptunghiul cu radical doi (cunoscut şi sub numele de dreptunghiul rădăcină doi). Construcţia sa geometrică este similară dreptunghiului auriu. În acest caz, totuşi, se desenează şi se roteşte întreaga ipotenuză a pătratului generator. Proporţia rezultată este astfel mai puţin atenuată decât cea a dreptunghiului de aur. Raportul dreptunghiului radical doi este 1:1,414. Henri Labrouste a folosit dreptunghiul radical doi pentru a organiza proporţiile planurilor, secţiunilor şi faţadelor Bibliotheque Ste. Genevieve la Paris.

În anii 1940, arhitectul francez Le Corbusier a folosit logica generatoare atât a dreptunghiului de aur, cât şi a radicalului două dreptunghiuri pentru a genera un sistem complex de proporţie şi dimensionare numit Modular. Le Corbusier a folosit sistemul pentru a compune şi a dimensiona toate proiectele sale ulterioare până la moartea sa în 1963.

Capitolul 6: Secvenţierea spaţiilor

Deşi arta alcătuirii unui plan ar părea a fi de competenţa arhitectului, designerul de interior trebuie să se implice în coregrafierea succesiunii spaţiilor, astfel încât un proiect să reflecte o singură abordare de design. Recunoscând colaborarea necesară între arhitecţi şi designeri

de interior, este important să înţelegem cele două vehicule primare pentru organizarea relaţiei dintre camere: planul şi secţiunea transversală.

COMPUNEREA O CASĂ ÎN PLAN

Circulaţie prin cameră şi independentă

Designul interior începe de obicei cu planul. Fundamental pentru logica planului este distincţia dintre camerele care pot servi atât ca locuri, cât şi ca rute de circulaţie - cum ar fi camera de zi, sufrageria şi bucătăria - şi încăperile care, din cauza problemelor de intimitate, necesită un spaţiu de circulaţie separat sau o reţea de spaţii pentru a le accesa - cum ar fi dormitoarele şi băile.

Spaţii Serviciului

Un al treilea tip de spaţiu cuprinde dulapuri, încăperi de depozitare, cămare, şeminee şi toalete. Spaţiile din această categorie ar trebui consolidate în zone sistemice „cu pereţi groşi" pentru a crea intimitate acustică între încăperi mai mari şi pentru a genera o logică pentru instalaţiile sanitare, ventilaţia şi sistemele mecanice şi structura generală a casei. La alcătuirea unui plan, este util să considerăm aceste spaţii mai mici consolidate ca mase solide, în opoziţie cu spaţiile deschise ale încăperilor majore, la sfârşitul anilor 1950, arhitectul american Louis Kahn a calificat acest lucru drept o opoziţie între spaţiile „servitoare" şi „servite". În anii 1980, zonele consolidate ale spaţiilor de serviciu au ajuns să fie numite „poche", un termen împrumutat dintr-o tehnică de desen folosită în secolul al XIX-lea la Ecole des Beaux Arts din Paris (din francezul pocher „a completa").

Relaţiile dintre camere

Rețelele de încăperi pot fi concepute prin agregarea camerelor, decalajul dintre fiecare cameră funcționând atât ca o zonă cu pereți groși, cât și ca un spațiu de prag. Camerele pot fi create și prin subdivizarea unui spațiu cu zone cu pereți groși sau bucăți de poche, așa cum ilustrează Casa Farnsworth mai jos.

Planul Casei Farnsworth este un exemplu modern de poche; bucătăria, baia și zonele de depozitare sunt adunate într-un singur volum în plan deschis.

Tipuri de plan în arhitectura internă americană

Diferențele dintre tipurile de case vernaculare sunt rezultatul variațiilor climatice (nevoia de a conserva căldura versus nevoia de a încuraja ventilația încrucișată), preocupările de securitate și densitatea dezvoltării. Casa unifamilială americană este în general organizată în cinci tipuri de plan.

Casă de sine stătătoare organizată în jurul unui nucleu central de șemineu (nord-estul și vestul central american)

Casă de sine stătătoare cu un hol central de scări prin casă cu șeminee pe pereții de la capăt (Sudul Americii)

Casă pe rând atașată, cu o scară și un coridor de-a lungul unuia dintre pereții comuni sau în mijlocul planului, plasată între camerele cu vedere la exterior (nord-estul american și vestul central)

COMPUNEREA O CASĂ ÎN SECȚIUNE

Dacă o casă este concepută ca o serie de etaje independente, atunci fiecare cameră de la fiecare etaj va împărtăși aceeași înălțime a tavanului. În mod ideal, însă, o casă ar trebui să aibă camere ale căror înălțimi a tavanului diferă proporțional cu dimensiunea totală a fiecărui spațiu. Înălțimea sufrageriei ar trebui să fie mai mare decât cea a toaletei sau a unui dulap pentru haine, de exemplu. Oportunitățile pentru o astfel de casă de camere interconectate cu înălțimi diferite de tavan sunt cel mai bine explorate în secțiune.

Cel mai simplu mod de a organiza un amestec de înălţimi de tavan este de a face una sau mai multe camere spaţii cu înălţime dublă, cu potenţialul ca camerele de la al doilea nivel să poată privi aceste spaţii mai înalte. Le Corbusier a organizat case în jurul camerelor de zi cu înălţime dublă în fiecare etapă a lungii sale cariere: Villa Schwab din 1916 şi unităţile din Unite d'Habitation din 1949 sunt doar două astfel de modele de locuinţe.

O altă strategie pentru variarea înălţimii spaţiale într-o casă este de a conecta camere cu un etaj şi jumătate de camere adiacente cu un etaj prin scări scurte. Separarea secţiunilor casei prin scări la nivel parţial, mai degrabă decât scările cu etaj complet ale modelelor de case convenţionale, oferă numeroase avantaje psihologice şi funcţionale.

Ca o variaţie a acestei strategii, în anii 1920 Adolf Loos a proiectat o serie de case care organizează încăperile nivelului principal de locuit cu un plan comun al tavanului, dar permit deplasarea nivelurilor podelei, creând camere cu un amestec de înălţimi de tavan. Drept urmare, interioarele caselor lui Loos seamănă cu un peisaj terasat. În casele cu aceste relaţii secţionale complexe, scara de interconectare trebuie proiectată cu atenţie pentru a profita din plin de vederile în spaţii mai înalte şi dincolo de exterior.

Secţiunea Vila Baizeau are spaţii interconectate cu înălţime dublă care devin spaţii cu o singură înălţime atunci când sunt unite.

O serie de spaţii intime, terasate de-a lungul laturilor unui spaţiu cu trei înălţimi, exemplificate în secţiunea Casei Muller, este o altă strategie pentru variarea înălţimii spaţiale.

COMPUNEREA UN SPATIU DE BIROURI IN PLAN

Deoarece biroul modern este proiectat pentru o clădire de birouri preexistentă cu podea plană, există foarte puţine oportunităţi de creativitate în secţiune. Mai degrabă, logica modulului de plan este cea care generează posibilităţi de proiectare. Majoritatea clădirilor moderne de birouri au fost proiectate pe un modul de 5 picioare (1,5 metri) care controlează atât locaţia grilei structurale, cât şi montantii de pe peretele exterior al ferestrei. Acest modul funcţionează cu modulul dimensional al industriei americane de mobilier cu sisteme, inclusiv producători precum Steelcase şi Herman Miller. Această grilă de 5 picioare înseamnă că birourile perimetrale au, de obicei, 10 sau 15 picioare (3 sau 4,6 metri) lăţime - uneori mai largi pentru directorii seniori. De asemenea, guvernează şi alte încăperi situate de-a lungul pereţilor perimetrali, cum ar fi sălile de conferinţe şi zonele de recepţie.

Aspecte tipice de birou

Birou privat la peretele ferestrei

Acest aspect este de obicei organizat în trei straturi de funcţii; începând cu o zonă de birouri private la peretele ferestrei, urmată de o zonă de circulaţie, apoi o zonă de cabine cu

înălţime parţială spate în spate pentru asistenţi şi o a doua zonă de circulaţie împotriva miezului clădirii.

Lumina naturală ajunge în mod obişnuit la mijlocul planului prin ferestrele cu etaj liber din peretele care separă birourile private de restul spaţiului de birouri. Acest aspect are ca rezultat o dimensiune convenţională de la miezul clădirii la peretele ferestrei de aproximativ 45 de picioare (13,7 metri), care a devenit standardul industrial ideal pentru lăţimea minimă a clădirilor de birouri americane.

Illi

Plan deschis

Într-un plan deschis, staţiile de lucru deschise umplu întreg spaţiul. Deoarece lumina naturală poate pătrunde mai mult în spaţiu, clădirile care sunt proiectate pentru a găzdui un plan deschis au plăci de podea mai adânci. Acesta este un aspect standard pentru funcţiile de back-office ale instituţiilor financiare şi ale companiilor de asigurări.

Deschideţi staţii de lucru la peretele ferestrei, birouri private în centru

Legat de planul deschis de mai sus, acest aspect plasează birouri închise în interiorul planului, de obicei pe miez. Birourile private în această configuraţie de plan au preponderent pereţi de sticlă pentru a beneficia de lumina naturală în zona de birouri deschise.

Capitolul 7: Tipuri de camere

Există o mare varietate de tipuri de camere în medii casnice, de birou şi comerciale, fiecare necesitând strategii de proiectare specifice. Designerii de interior ar trebui, cel puţin, să fie familiarizaţi cu problemele de design şi cu potenţialele soluţii prezentate mai jos. Cea mai bună configuraţie pentru o cameră depinde de modul în care va fi locuită şi de potenţialele modele de circulaţie prin spaţiul acesteia. Un bun design interior încearcă să echilibreze aspectele de caracter, cum ar fi confortul şi armonia, cu aceste consideraţii practice.

BUCĂTĂRII

Bucătăria este cel mai dificil spaţiu din casă de proiectat deoarece electrocasnicele, echipamentele, suprafeţele de lucru şi spaţiile de depozitare trebuie organizate cu grijă într-un tot coerent şi funcţional vizual. Pentru a asigura o bucătărie fără probleme pentru mai mult de un ocupant, este necesar să sintetizezi o gamă largă de scenarii de lucru şi circulaţie. Esenţial pentru planificarea bucătăriei este amplasarea a trei elemente: frigiderul, chiuveta şi aragazul. Aceste elemente definesc zona de preparare, zona de spălare şi zona de gătit. Împreună, zonele definesc cele trei puncte ale „triunghiului de lucru". Pe lângă realizarea unui triunghi de lucru sigur şi eficient, designerii de interior trebuie să ia în considerare şi cerinţele de depozitare pentru nenumăratele obiecte de bucătărie, vase şi alte accesorii care se găsesc în bucătăria contemporană.

Triunghiul de lucru

Lungimea totală ideală a segmentelor care cuprind triunghiul de lucru este de 12 până la 22 de picioare (3 658 până la 6 705 milimetri). Aspectele care urmează descriu modul în care triunghiul de lucru ar putea fi cel mai bine aranjat pentru dimensiunea şi forma unei anumite încăperi.

Zona de pregătire

Amenajări Bucătărie

Bucătărie cu un singur perete

Cea mai simplă organizare a bucătăriei este un singur rând de electrocasnice şi spaţiu pe tejghea aranjate pe un perete. Acest aspect este ideal pentru camere lungi şi înguste sau pentru un perete al unui apartament garsonieră, unde bucătăria poate fi fie protejată, fie să se transforme în centrul spaţiului. Cel mai practic plan ar trebui să includă spaţiu pe tejghea pe ambele părţi ale fiecărui aparat major. Frigiderul ar trebui să fie plasat la un capăt al peretelui bucătăriei, deoarece are nevoie doar de spaţiu pe tejghea într-o parte - nu uitaţi să specificaţi un frigider cu uşi care se deschid în direcţia spaţiului adiacent.

Bucătărie de bucătărie

O bucătărie de bucătărie are două rânduri paralele de blaturi. Chiuveta, maşina de spălat vase şi aragazul ar trebui să fie amplasate pe aceeaşi parte a bucătăriei (zonele de gătit şi de spălat), iar frigiderul (zona de preparare) ar trebui să fie amplasate pe peretele opus. Blaturile trebuie să fie la cel puţin 4 picioare (1 219 milimetri) una de cealaltă pentru a oferi spaţiu adecvat pentru mai mult de un bucătar; dacă bucătăria este proiectată pentru un singur bucătar, spaţiul dintre blaturi poate fi redus la 3 picioare (914 milimetri). Acest aspect nu este recomandat dacă se accesează alte camere prin bucătărie.

Bucătării în formă de L sau în formă de U

În aceste amenajări, contoarele și aparatele sunt organizate în jurul a doi sau trei pereți. Această amenajare poate funcționa fie în spații mici, fie în spații mari; totuși, în încăperi mai mari, triunghiul de lucru ar trebui să fie menținut în intervalul optim de 12 până la 22 de picioare (3 658 până la 6 705 milimetri). Adesea, în aceste aranjamente, un picior al lui L sau U formează un tejghea, care este ideal pentru mesele ocazionale. În acest scenariu, cel mai bine este să proiectați un contor mai înalt pentru a separa zona de gătit de zona de mâncare.

Bucătăria insulă

O stație de lucru centrală oferă spațiu suplimentar pentru îndeplinirea diferitelor sarcini culinare. În funcție de preferințele bucătarului, insula poate fi proiectată fie pentru a pregăti, fie pentru a găti o masă. Dintre toate amenajările, acest aranjament încurajează cel mai mult socializarea în bucătărie. Cel mai bine este folosit în încăperi mari care permit suficient spațiu între tejghele și insulă.

Zone de bucatarie

Zona de spalare

Zona de spălare este formată în principal din chiuvetă și mașină de spălat vase. În mod ideal, chiuveta are două compartimente pentru spălare și clătire. Mașina de spălat vase trebuie plasată imediat lângă chiuvetă, dar amplasată cu grijă, astfel încât să existe suficient spațiu pentru a spăla vasele în chiuvetă în timp ce mașina de spălat vase este deschisă. Dacă bucătăria nu are mașină de spălat vase, un suport de uscare ar trebui să fie amplasat deasupra blatului, astfel încât să nu ocupe spațiu critic pe tejghea.

De asemenea, este important să aveți un coș de gunoi aproape de chiuvetă pentru a arunca gunoiul înainte de a spăla vasele. Recipientele de gunoi sunt adesea situate în spatele ușii unui dulap și sub chiuvetă pentru a evita dezordinea vizuală. Așezați dulapul pentru coșul de gunoi astfel încât ușa dulapului, când este deschisă, să blocheze mașina de spălat vase deschisă. Pentru a evita acest conflict, încorporați dulapul de gunoi pe partea opusă a chiuvetei față de mașina de spălat vase.

Zona de pregătire

Zona de preparare este formată din frigider și un spațiu de lucru adiacent la înălțime de tejghea pentru prepararea alimentelor. Frigiderul trebuie amplasat în imediata apropiere a cămară, astfel încât alimentele perisabile și neperisabile să fie ușor accesibile din spațiul de lucru pentru prepararea alimentelor. Există multe combinații frigider/congelator, fiecare potrivită pentru anumite spații și tipuri de utilizatori. Mărimea frigiderului ar trebui să fie direct proporțională cu dimensiunea bucătăriei.

Diferite tipuri de sarcini sunt cel mai bine efectuate pe diferite tipuri de suprafețe: de exemplu, plăcile de marmură sunt cele mai bune pentru rularea produselor de patiserie, în timp ce blaturile de lemn sunt cele mai bune pentru tocat. Aceste suprafete pot fi

incorporate in blaturi sau nu, in functie de dimensiunea bucatariei, de preferintele bucatarului si de buget. Alte suprafețe comune de contra includ granit, cuarț proiectat, beton, oțel inoxidabil, lemn, țiglă, suprafață solidă acrilică și laminat din plastic.

DIMENSIUNI STANDARD

Zona de gătit

Zona de gătit constă din aragaz sau o combinație de plită și cuptor de perete. În bucătăriile mai mici, o sobă este cea mai eficientă alegere. În bucătăriile mai mari, o plită separată și un cuptor de perete sunt mai de dorit. În oricare aranjament, trebuie să existe suficient spațiu rezistent la căldură pe ambele părți ale plitei. Oalele și tigăile ar trebui, de asemenea, depozitate imediat în apropiere pentru un acces ușor în timpul gătitului. Este necesar un spațiu minim pe culoar de 36 inchi (914 milimetri) în fața plitei de gătit.

Este important să selectați tipul potrivit de sistem de ventilație a plitei: fie un sistem care reciclează aerul printr-un filtru de cărbune sau un sistem care elimină fumul printr-o conductă de aerisire către un perete exterior. Este de preferat ventilarea evacuarii direct la exterior, dar poate să nu fie practică în clădirile rezidențiale multifamiliale.

DIMENSIUNI STANDARD

Considerații verticale

Aparatele de bucătărie standard au o înălțime de 35 inchi (889 milimetri) și au de obicei picioare reglabile pentru a le ajuta să le alinieze cu blaturile adiacente. Cele mai multe aparate au un spațiu încorporat pentru vârfuri care variază de la 2 până la 4 inci (51 până la 102 milimetri) de la podea pentru a se potrivi cu partea din față a picioarelor atunci când ajunge la spatele aparatului. Dulapurile adiacente ar trebui proiectate având în vedere aceste dimensiuni de bază.

Se recomandă o înălțime verticală liberă minimă de 16 inchi (406 milimetri) între suprafața de lucru și partea inferioară a dulapurilor de perete. Pe dulapurile superioare, ușile ar trebui să aibă balamale de 180 de grade, astfel încât nimeni să nu se lovească cu capul de uși atunci când sunt deschise. De asemenea, ușile cu ridicare pot rezolva această problemă.

SALA DE MINA

Configurația sălii de mese se bazează pe dimensiunea și forma mesei. În caz contrar, sala de mese permite o mare flexibilitate a designului. Odinioară o cameră formală ocupată în principal cu ocazii speciale, sala de mese de astăzi se pretează la o gamă largă de interpretări și poate găzdui o varietate de stiluri de viață. Sufrageria poate fi o extensie a bucătăriei, o zonă într-un living mare sau o cameră separată organizată în jurul ritualurilor

specifice de a savura o masă. Indiferent de configuraţie, sala de mese ar trebui să fie imediat adiacentă zonelor de lucru din bucătărie pentru livrarea uşoară şi curăţarea meselor.

Criterii dimensionale

Setări de locaţie

Dimensiunile unei mese se referă direct la suprafaţa necesară pentru un decor. Suprafaţa aproximativă a unui aşezat de loc este de 24 inchi (610 milimetri) lăţime şi 15 inchi (381 milimetri) adâncime. Deşi dimensiunea standard pentru un copac este de 18 inchi (457 milimetri) în diametru, o zonă suplimentară este alocată pentru servirea mâncărurilor, sticlelor de vin şi spaţiului pentru coate.

Mese de sufragerie

Fabricarea medie a mesei permite 24 de inchi (610 milimetri) per persoană; cu toate acestea, alte elemente trebuie luate în considerare atunci când alegeţi masa potrivită pentru un anumit număr de invitaţi. De exemplu, un scaun de sufragerie cu braţe creşte spaţiul necesar pentru o persoană cu 4 inci (102 milimetri) în medie. Locaţia picioarelor mesei poate determina, de asemenea, numărul de persoane care pot sta confortabil la o masă. Aici sunt prezentate o varietate de configuraţii de tabel.

Amenajări de sufragerie

Dimensiunea şi forma unei camere pot ajuta la determinarea celei mai bune configuraţii a mesei pentru o situaţie specifică. Diagramele care urmează privesc sălile de mese combinate cu un living sau bucătărie, precum şi sălile de mese de dimensiuni minime. Pe lângă mese şi mobilier liber, designerii de interior trebuie să ia în considerare atmosfera unei camere prin includerea de iluminat reglabil deasupra mesei şi lângă zona de servire.

Sufragerie şi bucătărie combinate

Bucătăriile cu masă de luat masa necesită spaţiu suplimentar adiacent zonelor de lucru.

Sufragerie şi living combinate

Când spaţiul este limitat, combinarea sufrageriei şi a camerelor de zi poate fi mai bună decât a le izola în camere separate mai mici.

Sala de mese Minimală: Masă dreptunghiulară

Dimensiunea minimă a unei săli de mese se bazează pe dimensiunea unei mese dreptunghiulare cu 36 de inchi (914 milimetri) spaţiu liber pe toate cele patru laturi.

Sala de mese minimală: Masă rotundă

O masă rotundă într-o cameră pătrată permite spaţiu pentru dulapuri sau dulapuri încorporate în colţuri.

Sufragerie cu mobilier suplimentar

O sufragerie ideală permite spațiu pentru două scaune suplimentare și o masă pentru bufet în cameră.

SUFRARE

Dintre toate încăperile dintr-o casă, camera de zi are cele mai puține constrângeri, deoarece nu necesită nici electrocasnice, nici corpuri sanitare, nici depozitare. Drept urmare, designerii de interior au o mare libertate în ceea ce privește caracterul și configurația spațiului. Camera de zi ar trebui să fie proiectată pentru a reflecta stilul de viață particular al unei familii.

Dimensiuni tipice de mobilier

Cerințele funcționale specifice, precum și dimensiunea și forma camerei vor ajuta la stabilirea ordinii de zi pentru selectarea și aranjarea celui mai potrivit mobilier. Mai jos sunt dimensiunile mobilierului tipic de living. Rețineți că dimensiunile anumitor piese pot varia față de dimensiunile tipice. Cu toate acestea, mobilierul care diferă mult ca dimensiune de aceste exemple poate fi inconfortabil și nepractic.

Distanța dintre scaune și canapele poate influența comportamentul ocupanților unui spațiu. Doi oameni care stau unul față de celălalt trebuie să se afle într-un interval dimensional specific pentru ca conversația să fie confortabilă. Comportamentul unor grupuri mai mari de oameni în jurul și peste o măsuță de cafea este, de asemenea, afectat de relativa intimitate a aranjamentului mobilierului.

Amenajări camera de zi

Un living obișnuit poate funcţiona bine atunci când este aranjat conform mai multor principii alternative.

Simetric

Folosind centrul natural al unei camere, mobilierul este plasat în jurul unei axe comune.

Axă dublă

O axă transversală va concentra atenţia către centrul unei camere, în timp ce alte caracteristici devin un fundal.

Zonele de relaxare separate pot face o cameră să se simtă mai mare. Utilizarea simetriei locale poate menţine armonia şi echilibrul în cameră.

Asimetric

Grupările de mobilier neînrudite pot avea ca rezultat o atmosferă informală într-o cameră.

Cel mai important obiectiv în proiectarea unui dormitor este stabilirea unei relaţii confortabile între ocupanţi şi patul lor şi între pat şi camera în general. Deoarece oamenii petrec în medie şase până la opt ore pe zi în dormitor, spaţiul trebuie să genereze sentimente atât de relaxare, cât şi de siguranţă. Designul dormitoarelor ar trebui să găzduiască, de asemenea, activităţi precum lectura şi funcţii precum depozitarea lucrurilor personale.

Mobilier

Paturi

Patul este singura piesă de mobilier indispensabilă din dormitor; multe alte cerinţe funcţionale pot fi satisfăcute de mobilierul încorporat. Exemplele includ scaune şi dulapuri încorporate la fereastră. Dimensiunile standard pentru paturile de mai jos vor fi utile atunci când alegeţi patul potrivit pentru o anumită cameră.

DIMENSIUNI STANDARD

Deplin

Regină

XL complet

Rege

Mobilier suplimentar

În funcţie de dimensiunea camerei, noptiere, şezlonguri, mese laterale şi chiar birouri pot fi adăugate într-un dormitor pentru a promova activităţi liniştite în timpul orelor de veghe. Creşterea dulapurilor încorporate, a pieselor precum dulapuri, dulapuri şi vanităţi oferă alte forme de depozitare în încăperi mai mari.

Amenajări dormitoare

Pat centrat în cameră

Cea mai tipică și practică configurație este așezarea patului în centrul camerei pe un perete. Dimensiunile recomandate mai jos oferă spațiu amplu pentru ca două persoane să intre și să se ridice din pat.

Paturi twin într-o cameră

Se recomandă un minim de 30 inchi (762 milimetri) între paturi; acest lucru permite o noptieră comună și spațiu amplu pentru a intra și a coborî din pat.

BAI

Opțiunile pentru configurațiile băii variază de la camere de toaletă cu două corpuri până la apartamente de baie principală cu cinci corpuri. Diagramele de mai jos includ dimensiunile medii pentru băi în funcție de numărul și poziția corpurilor. Pentru toate amenajările băii, confortul și intimitatea sunt priorități de top

Amenajări pentru baie

Considerații de proiectare

Utilizare pentru două persoane

Plasarea toaletei, băii și toaletei într-un singur spațiu nu este ideală atunci când baia este comună. Când două persoane folosesc în mod obișnuit o suită de baie în același timp, ar trebui luată în considerare o toaletă închisă sau o cameră separată de toaletă dacă spațiul permite.

Finisaje pereti si pardoseli

Numeroase opțiuni sunt disponibile pentru finisarea podelei și a pereților pentru o baie, de la plăci ceramice la plăci de sticlă la piatră. Finisajele pereților trebuie să fie rezistente la apă cu un substrat impermeabil la 72 inchi (1 829 milimetri) deasupra podelei de finisaj, iar podelele trebuie să fie rezistente la alunecare.

Iluminat

Băile ar trebui să includă atât iluminarea generală a încăperii, cât și iluminarea sarcinii la oglindă și deasupra dușului. Cea mai bună iluminare a oglinzii este în lateral prin aplice de perete, ceea ce previne umbrele pe față. Aplicele de perete trebuie plasate la aproximativ 66 inchi (1 676 milimetri) deasupra podelei și la minimum 30 inchi (762 milimetri) una dintre ele. Evitați utilizarea corpurilor de iluminat montate pe tavan ca unică sursă de lumină. Dacă baia este prea mică și nu există suficient spațiu pentru iluminarea laterală, luați în considerare introducerea unui golf de lumină deasupra oglinzii.

Comenzi pentru duş

Multe progrese recente în designul duşului pot face alegerea comenzilor duşului să fie confuză. Aici sunt definite elementele de bază:

Cap de duş cu pulverizare: cap de duş tradiţional care poate fi folosit într-o cabină de duş sau ca parte a unei combinaţii cadă-duş. Montat pe perete, vine într-o varietate de modele de pulverizare. Duşurile de mână suplimentare permit o mai mare flexibilitate.

Deviator de duş: supapă care redirecţionează apa de la o gura de scurgere către un cap de duş sau un duş de mână. Un deviator cu două căi este pentru o combinaţie de cadă şi duş. Aceste deviatoare pot fi la fel de simple ca o clapă de tragere pe gura căzii care redirecţionează fluxul de apă de la o funcţie la alta.

Un deviator cu trei căi, care redirecţionează fluxul de apă între cadă, cap de duş şi duş manual, este o valoare de control separată montată pe perete.

Supapă controlată termostatic: supapă care permite setarea temperaturii apei, controlând în acelaşi timp cantitatea de apă care trece prin sistem la o temperatură precisă.

Supapă cu debit mare: supapă care controlează duşurile personalizate cu mai multe capete de pulverizare. La acest capăt al spectrului, diferiţii producători oferă multe caracteristici unice pentru sistemul lor.

MEDII DE BIROURI

Criterii dimensionale

O staţie de lucru are trei componente de bază: o suprafaţă de lucru pentru scris sau împrăştiat materiale, o zonă pentru computer şi dulapuri pentru depozitarea materialelor de birou şi a bunurilor personale. Mai jos sunt dimensiunile generice pentru o staţie de lucru care pot fi modificate pentru a se potrivi nevoilor anumitor utilizatori.

Tipuri de fişiere

Fişierele sunt disponibile în două tipuri de bază: laterale sau pe piedestal. Fişierele laterale se deschid la capătul larg, iar sertarele lor extind lăţimea unui folder cu scrisori, legal sau registru. Dosarele pe piedestale se deschid de la capătul îngust şi, prin urmare, au nevoie de spaţiu suplimentar în faţa sertarului pentru a permite o extensie completă în poziţia deschisă. Atunci când specificaţi dosare cu cinci sertare, este mai bine să alegeţi fişierele laterale pentru un acces mai uşor la materialele din sertarul de sus. Tabelul de mai jos este un ghid general pentru dimensiunile fişierelor; reţineţi că fiecare producător are dimensiuni specifice pentru fişierele sale.

DIMENSIUNI STANDARD

Sisteme de mobilier

Indiferent dacă este încorporat într-un birou privat sau într-un plan deschis, mobilierul modular oferă flexibilitate pentru un mediu de birou. Există trei tipuri de bază de sisteme de mobilier modulare: de sine stătătoare, pe bază de panouri sau pe bază de masă. Fiecare tip de design încorporează caracteristici necesare la o staţie de lucru, cum ar fi coloane cu balamale, jgheaburi pentru cabluri, picioare reglabile şi suprafeţe care se potrivesc.

Mobilier de sine stătător

Mobilierul de sine stătător nu necesită panouri sau pereţi despărţitori pentru a realiza diferite configuraţii ale staţiilor de lucru

Sisteme bazate pe panouri

Sistemele bazate pe panouri definesc limitele staţiei de lucru cu partiţii joase. Suprafeţele orizontale, fişierele şi unităţile de depozitare sunt ataşate la panouri pentru a completa staţia de lucru.

Sisteme bazate pe tabele

Sistemele bazate pe tabele sunt potrivite pentru mediile de colaborare în care este necesară interacţiunea cu colegii. În funcţie de designul sistemului, fişierele şi unităţile de stocare pot fi plasate sub sau lângă masă.

MEDII RESTAURANTE

Tipurile de restaurante variază de la furnizori utilitari de fast-food la restaurante cu servicii complete, cu teme elaborate. Designul restaurantului cuprinde un număr mare de probleme privind adiacenţele, amenajările bucătăriei, iluminatul, acustica şi aşa mai departe. Designerul de interior trebuie să fie familiarizat cu fiecare, în special cu criteriile dimensionale pentru amenajarea scaunelor.

Înainte de a planifica amenajarea scaunelor, designerul trebuie să înţeleagă conceptul de restaurant. Conceptul ar trebui să definească tipul de experienţă culinară oferită, clientela vizată, orele de funcţionare şi meniul. Dacă ideea restauratorului este de a expune lucrul bucătarului, de exemplu, atunci locurile ar trebui aranjate astfel încât bucătăria să fie vizibilă de la fiecare masă. În egală măsură, distanţa dintre mese poate avea un impact substanţial asupra caracterului unui restaurant. Mesele strâns împachetate vor avea ca rezultat un spaţiu zgomotos şi plin de viaţă, deoarece patronii trebuie să concureze cu vecinii lor pentru a fi auziţi. În schimb, mesele distanţate mult tind să separe mesenii în buzunare mai liniştite de conversaţie.

Tipuri de scaune

Scaunele pentru restaurant se împart în trei categorii generale: scaune libere, scaune încorporate (de exemplu, banchete) și scaune de bar. Înălțimea scaunului este de obicei de 17 până la 18 inchi (432 până la 57 milimetri) la o masă sau un tejghea joasă. Scaunele pentru bar variază de obicei între 30 și 34 de inci (762 până la 864 milimetri) înălțime. Toate scaunele trebuie să aibă minimum 16 inchi pătrați (406 milimetri pătrați). Pentru o experiență de luat masa cu servicii complete, luați în considerare utilizarea scaunelor și fotoliilor căptușite pentru ușurința de a intra și de a ieși de pe scaun.

Mese și contoare

În comerțul cu restaurante, mesele sunt cunoscute ca blaturi. Dimensiunile cele mai comune sunt două blaturi (pentru două persoane) și patru blaturi (pentru patru persoane). Dincolo de aceste dimensiuni, tabelele sunt de obicei combinate sau extinse. Unele mese au colțuri rabatabile, care transformă o masă pătrată cu patru locuri într-o masă rotundă cu șase persoane. Înălțimea mesei este de obicei de 30 inchi (762 milimetri). O masă pătrată cu o dimensiune minimă de 36 inchi (914 milimetri) poate găzdui patru persoane. O masă pătrată cu o dimensiune minimă de 24 inchi (610 milimetri) este acceptabilă pentru două persoane; cu toate acestea, 30 inchi (762 milimetri) este de preferat. Mesele mai mici sunt acceptate atunci când se asigură numai serviciul de băuturi. Contoarele variază în înălțime de la 28 la 36 inci (711 la 914 milimetri); totuși, legea americanilor cu dizabilități (ADA) cere ca 60 de inchi liniari (1 524 de milimetri) dintr-un tejghea să nu depășească 34 de inchi (864 de milimetri) înălțime pentru a găzdui clienții în scaune cu rotile.

DIMENSIUNI MINIME MASA

Aceste secțiuni descriu dimensiunile verticale ideale. Vă rugăm să rețineți că toate dimensiunile verticale sunt supuse codului local de construcție și reglementărilor de accesibilitate.

Aspect tipic de restaurant

O banchet

B Setarea tabelului

Scaune bar C

D Scaune de perete

Planul notează dimensiunile minime pentru culoarele de acces, cu trecere limitată şi cele fără trecere. Culoarele accesibile pentru scaune cu rotile sunt necesare de la intrarea în restaurant până la locurile şi toaletele accesibile.

Consideraţii de proiectare

Distanţa dintre tabele

Atâta timp cât distanţa dintre mese îndeplineşte dimensiunile minime necesare pentru un culoar de acces, distanţa este subiectivă şi determinată în principal de conceptul de restaurant. Restaurantele cu servicii complete oferă mai mult spaţiu între mese pentru o experienţă de luat masa confortabilă, în timp ce restaurantele fastfood maximizează numărul de locuri. Dimensiunea culoarului de acces este determinată de codul local de construcţie şi de ADA, care specifică o lăţime minimă de 36 inchi (914 milimetri) în culoarul de acces şi, de asemenea, necesită ca toate mesele accesibile să fie amplasate adiacent unui culoar de acces.

Finisaje interioare

Finisajele interioare sunt cele mai tangibile elemente pe care un designer le poate folosi pentru a descrie tipul şi calitatea restaurantului. Cu siguranţă, materialele adecvate zonelor publice vor diferi de cele adecvate bucătăriei; dar în ambele zone trebuie utilizate materiale ignifuge. Pe lângă calitatea materialelor specificate, este important să se ţină cont de standardele de întreţinere ale acestora pentru a asigura adecvarea acestora pentru tipul de restaurant.

Iluminat

Ambianţa unui restaurant va fi influenţată de designul de iluminat. Iluminarea de dispozitie la nivel scazut este tipica meselor rafinate, in timp ce iluminarea puternica ofera o experienta culinara mai casual. Pe parcursul unei zile, restaurantele pot schimba iluminatul pentru a sugera stări diferite. Majoritatea iluminatului restaurantului este incandescent din cauza tonurilor calde pe care le oferă lămpile; cu toate acestea, iluminatul fluorescent este mai eficient din punct de vedere energetic şi poate fi mai potrivit în zonele de bucătărie.

Acustică

Acustica dintr-un restaurant merge mână în mână cu conceptul. În unele restaurante, de exemplu, reverberaţia suprafeţelor dure se adaugă la efectul dorit al experienţei culinare. Există o serie de moduri de a controla acustica într-un mediu, atâta timp cât efectul dorit este înţeles. Cel mai simplu mod de a controla acustica este prin intermediul materialelor care absorb sunetul. Acestea pot varia de la covor de pe podea la panouri din material textil pe pereţi până la plăci absorbante de sunet în tavan. O altă strategie care merită luată în considerare este compartimentarea restaurantului în diferite tipuri de camere cu niveluri de zgomot diferite, pentru a se potrivi diferiţilor clienţi.

Capitolul 8: Cod şi accesibilitate

Codurile de construcţii şi Legea americanilor cu dizabilităţi sunt cele două standarde de bază pe care trebuie să le respecte designerul de interior. Codul de construcţie este specificat de jurisdicţia în care va fi construit un proiect. Aceste coduri pot fi definite de un stat, judeţ, localitate sau oraş şi se bazează de obicei pe un model naţional, cum ar fi BOCA, IBC şi UBC. Obiectivul principal al acestor coduri este asigurarea siguranţei vieţii publicului. Codurile sunt modificate frecvent, iar designerii trebuie să ştie la ce ediţie aderă jurisdicţia în timpul perioadei de autorizare a unui anumit proiect.

ADA a fost adoptată în 1990 pentru a asigura protecţia drepturilor civile pentru persoanele cu dizabilităţi. Spre deosebire de codul de construcţie, ADA include linii directoare de proiectare şi cerinţe bazate pe principiul egalităţii pentru persoanele cu dizabilităţi. Respectarea codului de construcţie nu înseamnă aşadar respectarea ADA şi invers. ADA este codul naţional de accesibilitate şi, ca şi în cazul codului de construcţie, jurisdicţiile au interpretări ale liniilor directoare care sunt specifice municipalităţii care guvernează. Este rezonabil să presupunem că aceste instrucţiuni sunt scrise pentru facilităţi publice şi nu pentru uz privat.

Terminologia codului de construcţie şi ghidurile de accesibilitate nu sunt întotdeauna aceleaşi. În timpul interpretării unui cod sau ghid, este important să faceţi referire la definiţiile corecte.

TERMENI CHEIE AŞA cum sunt DEFINIŢI DE ADA

Culoar de acces: spaţiu pentru pietoni accesibil între elemente, cum ar fi locurile de parcare, scaunele sau birourile, care oferă spaţii libere adecvate conform regulilor ADA.

Accesibil: site, clădire, instalaţie sau porţiune din acesta care respectă regulile ADA şi care poate fi abordat, intrat şi utilizat de către persoanele cu dizabilităţi.

Traseu accesibil: cale continuă, neobstrucţionată, care conectează toate elementele şi spaţiile accesibile din interiorul sau între clădiri sau facilităţi. Rutele interioare accesibile pot include coridoare, podele, rampe, lifturi, ascensoare şi spaţiu liber la podea la corpuri de iluminat.

Spaţiu accesibil: spaţiu care respectă reglementările ADA şi poate fi folosit de persoane cu dizabilităţi.

Adaptabilitate: Capacitatea anumitor clădiri, spaţii şi elemente (de exemplu, blaturi de bucătărie, chiuvete, bare de sprijin) de a fi adăugate sau modificate astfel încât să se potrivească nevoilor persoanelor cu sau fără dizabilităţi sau cu diferite tipuri de dizabilităţi.

Adaptabil: Capabil să fie uşor accesibil, funcţional şi sigur pentru utilizare de către persoanele cu dizabilităţi, fără modificări structurale.

Zona de asistenţă pentru salvare: zonă cu acces direct la o ieşire, unde persoanele care nu pot folosi scările pot rămâne temporar în siguranţă pentru a aştepta instrucţiuni suplimentare sau asistenţă în timpul unei evacuări de urgenţă.

Uşă automată: Uşă echipată cu un mecanism de acţionare electric şi comenzi care deschid şi închide automat uşa. Comutatorul care începe ciclul automat poate fi un dispozitiv fotoelectric, covoraş sau comutator manual.

Baie: spaţiu sau serie de spaţii interconectate care conţin toaletă, chiuvetă şi cadă sau duş.

Schimbarea utilizării: modificarea utilizării unei clădiri de la una privată la una publică.

Clar: neobstrucţionat.

Spaţiu liber la podea: spaţiu minim neobstrucţionat pe podea sau la sol necesar pentru a găzdui un singur scaun cu rotile şi un ocupant. Dacă nu se specifică altfel, dimensiunile spaţiului liber al podelei trebuie să fie de 30 x 48 inchi (762 x 1 220 milimetri).

Utilizare comună: se referă la acele camere, spaţii sau elemente interioare şi exterioare care sunt puse la dispoziţie pentru utilizarea unui grup restrâns de persoane.

Avertisment detectabil: caracteristică de suprafaţă standardizată încorporată sau aplicată pe suprafeţele de mers sau pe alte elemente pentru a avertiza cu privire la pericolele pe calea de circulaţie.

Unitate de locuit: unitate care oferă facilităţi de locuit pentru una sau mai multe persoane.

Ieşire, Mijloace de: cale de deplasare continuă şi neobstrucţionată din orice punct al unei clădiri sau al unei structuri către o cale publică, constând din trei părţi separate şi distincte: accesul la ieşire, ieşirea şi descărcarea de ieşire. Un mijloc de ieşire cuprinde mijloacele de deplasare verticale şi orizontale şi ar trebui să includă spaţii de încăpere intermediare, uşi, holuri, coridoare, pasaje, balcoane, rampe, scări, incinte, holuri, ieşiri orizontale, curţi şi curţi.

Intrare: Orice punct de acces la o clădire sau o porţiune a unei clădiri sau a unei instalaţii care este folosită în scopul de a intra. O intrare include piesa de apropiere, scări, ascensoare, rampă sau alt acces vertical care duce la platforma de intrare; platforma de intrare în sine; vestibule; uşile sau porţile de intrare; şi feroneria uşii sau porţii de intrare.

Parter: etajul unei clădiri cel mai apropiat de nivelul nivelului exterior şi orice etaj pe o rază de 36 inchi (914 milimetri) de un nivel exterior pe o parte sau pe tot perimetrul acestuia. Clădirile de pe terenuri în pantă pot avea mai mult de un parter.

Jumătate de baie: Spaţiu cu toaletă şi chiuvetă.

Mansardă: un nivel intermediar între podea şi tavan al oricărei etaje, situat într-o cameră sau camere ale unei locuinţe.

Mezanin sau Mezzanin: Nivel intermediar între podea şi tavan al oricărui etaj cu o suprafaţă totală a podelei de cel mult 33% din suprafaţa etajului în care este situat nivelul.

Ocupabil: cameră sau spaţiu închis proiectat pentru ocuparea oamenilor în care indivizii se adună pentru distracţie, educaţie sau scopuri similare sau în care ocupanţii sunt angajaţi în muncă şi care este echipat cu mijloace de ieşire, lumină şi ventilaţie.

Reparaţii obişnuite: orice întreţinere care nu afectează structura, ieşirea, sistemele de protecţie împotriva incendiilor, clasificarea la incendiu, prevederile de conservare a energiei, instalaţiile sanitare şi utilităţile sanitare, de gaz, electrice sau de altă natură.

Uşă asistată: Uşă cu un mecanism care ajută la deschiderea uşii sau care reduce rezistenţa la deschidere a uşii, la activarea unui comutator sau la o forţă continuă aplicată uşii în sine.

Ramă: suprafaţă de mers care are o pantă de alergare mai mare de 1:20, dar nu mai mare sau egală cu 1:12.

Modificare rezonabilă: modificări fizice aduse mai multor locuinţe solicitate de persoanele cu dizabilităţi sau de agenţii acestora pentru a permite utilizarea şi bucuria deplină a acestora.

Remodelare: Modificare dincolo de decorarea interioară sau care implică orice modificări structurale sau redecorarea unei clădiri publice pentru care costul unei astfel de recondiţionări, renovări sau redecorări este egal sau depăşeşte 5% din valoarea totală şi justă în numerar a clădirii.

Reparaţie: Reconstrucţia sau reînnoirea oricărei părţi a unei clădiri existente în scopul întreţinerii acesteia.

Cazare de dormit: Camere în care dorm oamenii; de exemplu, dormitoare şi camere de oaspeţi sau apartamente de hotel sau motel.

Spaţiu: zonă definibilă; de exemplu, o cameră, toaletă, hol, zonă de adunare, intrare, cameră de depozitare, alcov, curte sau hol.

Povestea: Porţiune a unei clădiri între suprafaţa superioară a unui etaj şi suprafaţa superioară a podelei sau a acoperişului de mai sus. Această porţiune a clădirii trebuie să includă spaţiu ocupabil pentru a fi considerată o poveste. În cadrul unei etaje pot exista mai multe etaje, ca în cazul unui mezanin.

Modificări structurale: reconstrucţie majoră a pereţilor sau pereţilor despărţitori sau relocarea pereţilor portanti sau a pereţilor despărţitori. Modificările minore, inclusiv deschiderea secţiunilor de perete şi/sau mutarea echipamentelor sau a elementelor de fixare, nu sunt considerate modificări structurale.

Tactil: Descrie un obiect care poate fi perceput folosind simţul tactil.

Avertisment tactil: o textură de suprafaţă aplicată sau încorporată pe suprafeţele de mers sau alte elemente pentru a avertiza persoanele cu deficienţe de vedere asupra pericolelor pe calea deplasării.

Acces neasistat: Condiţie care permite unei persoane cu dizabilităţi să obţină informaţii despre şi să manevreze o cale de deplasare fără asistenţa unei alte persoane, cu excepţia acelor puncte şi în acele condiţii în care persoanele fără dizabilităţi ar avea nevoie de asistenţă de la o altă persoană. Această definiţie nu restrânge dreptul unei persoane cu dizabilităţi de a solicita şi de a primi asistenţă.

Utilizare: Scopul pentru care o clădire este proiectată, utilizată sau destinată a fi utilizată.

Plimbare (pasare): cale interioară sau exterioară cu o suprafaţă pregătită destinată utilizării pietonilor, inclusiv, dar fără a se limita la, zone pietonale generale, cum ar fi pieţe, curţi şi treceri de pietoni.

UŞI

Deschidere liberă

Lăţimea minimă de deschidere liberă este de 32 inchi (813 milimetri) măsurată cu uşa deschisă într-o poziţie de 90 de grade. Măsurarea trebuie luată de la faţa uşii până la opritorul de pe montantul de grevă. Pentru uşile pliante, acordeon şi buzunar, lăţimile libere sunt măsurate atunci când uşile sunt într-o poziţie complet deschisă. Nu sunt permise proiecţii în spaţiu liber cu deschidere, cu excepţia feroneriei uşilor.

Pentru uşile duble, un canat trebuie să respecte deschiderea minimă liberă. Dulapurile de mică adâncime care au o adâncime mai mică de 24 inchi (610 milimetri) sunt scutite de lăţimea liberă minimă. Uşile care sunt îngropate la mai mult de 6 inchi (152 milimetri) de deschiderea uşii trebuie să respecte cerinţele de tragere sau de împingere.

Pragurile

Înălţimea maximă pentru un prag este de jumătate de inch cu o pantă nu mai mare de 1:2. Maximul permis este covorul de jumătate de inch (12,7 milimetri).

Feronerie pentru uşi

Mânerele, tragerile, încuietoarele şi încuietorile trebuie să fie uşor de apucat cu o singură mână. Feroneria uşii trebuie să poată fi acţionată cu pumnul închis sau cu mânerul liber. Toate dispozitivele de operare trebuie montate între 34 şi 48 inchi (864-1 220 milimetri) deasupra podelei finisate.

Spaţiul liber de tragere

Abordare frontală

Abordare laterală cu zăvor

(1 220)

Abordare laterală cu balamale

DISTANȚE DE MANEVRĂ LA UȘI ȘI PORȚI MANUALE

Adăugați 6" (150) dacă este furnizat un dispozitiv de închidere.

Adăugați 6" (150) dacă sunt furnizate dispozitivul de închidere și zăvor.

Adăugați 12" (305) dacă sunt prevăzute închidere și zăvor.

Dincolo de partea balamalei.

Spațiu liber din partea de împingere

CIRCULAȚIE VERTICALĂ

Scări

ADA impune ca toate treptele dintr-un etar de scări să aibă dimensiuni uniforme ale suprafeței și benzii de rulare. Înălțimea minimă a montantului este de 4 inchi (102 milimetri), iar înălțimea maximă a coloanei este de 6 inchi (152 milimetri). Adâncimea minimă a benzii de rulare este de 11 inci (280 milimetri); totuși, aceste dimensiuni ar trebui verificate cu codurile locale de construcție. ADA nu permite ascensoare deschise.

O regulă generală pentru o scară bine proporționată este că suma a două montante plus o treaptă trebuie să fie egală între 24 și 25 de inchi (610-35 milimetri). De exemplu: (2)

montante de 6" + banda de rulare de 13" = 25" sau (2) montante de 152 mm + banda de rulare de 330 mm = 482 mm.

Nasul teşit

1 W (38)

Nasul curbat

min. 44" (1 118) între balustrade, dacă scări = zona de evacuare

II cn c co Q.

25 OO o

VI o Ln

Balustradă Balustradă

Secţiuni transversale de balustradă

Rampe

Înălţimea maximă a unei rampe nu poate depăşi 30 de inchi (762 de milimetri) în înălţime fără o aterizare. Rampele trebuie să aibă aterizări atât în sus, cât şi în jos. Panta maximă a unei rampe este de 1:12. O pantă care este de 1:20 sau mai mică nu este considerată o rampă şi nu necesită balustrade. Cursele de rampă care depăşesc o cădere verticală de 6 inchi (152 milimetri) necesită balustrade pe laterale, precum şi protecţie verticală a marginilor sau o extensie orizontală de 12 inchi (305 milimetri) dincolo de balustrade. Lăţimea minimă liberă a unei rampe este de 36 inchi (914 milimetri).

Lifturi

Afişajele vizibile, tactile şi sonore sunt necesare la şi în jurul lifturilor pentru a permite persoanelor cu dizabilităţi să funcţioneze independent în ascensoare. Semnalele de hol la fiecare lift ar trebui să anunţe sosirea unui lift auditiv şi vizual. Semnalele sonore sună o dată pentru maşinile care călătoresc în sus şi de două ori pentru maşinile care călătoresc în jos; pentru lifturi noi, trebuie să anunţe verbal fiecare etaj la fiecare oprire. Desemnările tactile sunt necesare la stâlpi şi trebuie montate la 60 inchi (1 524 milimetri) deasupra podelei finisate. Butoanele de acces cu cheia şi de apel pentru lift trebuie să fie montate cu o înălţime de 35 până la 48 inchi (889 până la 1 220 milimetri), la fel ca toate butoanele de control interior, cu excepţia cazului în care clădirea depăşeşte şaisprezece niveluri de etaj.

tactile şi

Indicator de podea Braille

80" (2 032) min.

Usa centrata

butonul de apelare

semnal de hol

68" (1 727) min.

Usa decentrata

BAI

Tablouri de toaletă

60" (1 524) min.

Taraba ambulatorie accesibilă

Taraba la mijlocul rândului

Taraba standard

Taraba de la capătul rândului

Ridicarea peretelui lateral

Toalete

Averse

36" (914)

Căzi de baie

15" (381)

30" x 60" (762 x

1 524) min. spaţiu liber la podea

48"x60"(1 220 x 1 524) min. spaţiu liber la podea

12" (305) max.

48" (1 220)
min.

12" (305) max.

BUCĂTĂRII

Atunci când proiectează o bucătărie pentru o locuinţă multifamilială, designerii de interior trebuie să stabilească cerinţele jurisdicţionale pentru proiectul lor specific, deoarece acestea pot varia în funcţie de tipul de proiect şi de numărul de unităţi. Amenajarea unei bucatarii accesibile urmeaza aceleasi principii ca si cea a unei bucatarii standard, cu criterii suplimentare in ceea ce priveste manevrabilitatea. În general, este necesar un spaţiu liber la podea la corpuri de iluminat şi aparate, iar forma şi dimensiunea vor depinde dacă abordarea este paralelă sau perpendiculară.

Design adaptabil al bucătăriei

În funcţie de proiectul specific, o bucătărie poate fi proiectată ca „adaptabilă”, ceea ce înseamnă că anumite caracteristici pot fi adaptate pentru persoanele cu sau fără dizabilităţi. Exemple de caracteristici adaptabile sunt dulapurile de bază detaşabile pentru spaţiu liber pentru genunchi şi înălţimile reglabile ale tejghelei.

LOCURI

Lăţimile minime ale culoarului trebuie să conecteze toate zonele ocupabile, cum ar fi locurile, zonele de bar, grupurile sanitare şi ieşirile. Scaunele accesibile ar trebui să fie distribuite uniform în sala de mese şi ar trebui să poată găzdui petreceri de toate dimensiunile. Patronii cu dizabilităţi ar trebui să aibă acces la toate zonele scufundate sau înălţate ale unui restaurant; cu toate acestea, anumite excepţii pot fi acordate într-o anumită jurisdicţie.

Aspect tipic pentru

Scaune accesibile

Mobilier

Blaturile şi blaturile ar trebui să aibă o înălţime între 28 şi 34 de inchi (711-864 milimetri) pentru clienţii accesibili. Spaţiul liber pentru genunchi trebuie să fie de 27 inchi (686 milimetri) înălţime, 30 inchi (762 milimetri) lăţime şi 19 inchi (483 milimetri) adâncime sub mese şi blaturi.

Contoare

60" (1 524) min.

La blaturile de mese care depăşesc 34 inchi (864 milimetri) înălţime, cel puţin 60 inchi (1 524 milimetri) din lungimea tejghelei trebuie să aibă o înălţime de 28 până la 34 inchi (711 până la 864 milimetri), sau locuri accesibile trebuie să fie prevăzute în aceeaşi zonă.

PERSPECTIVE ASUPRA SPATIULUI:

MICHAEL GABELLINI

Michael Gabellini, descrie-te pe tine şi practica ta.

Firma mea este un studio de design interdisciplinar specializat în arhitectură şi design interior. Operăm ca un fel de magazin de design de mare octanism, generând concepte şi adunând echipe de designeri şi artişti pentru a poleniza încrucişat un proiect. Practica a fost înfiinţată în 1990, după ce m-am întors pentru o perioadă din locuinţa în Italia, ceea ce a oferit un punct de vedere unic de unde să-mi iniţiez propria muncă.

Cine au fost mentorii tăi care te-au învăţat despre design? În ce moment al vieţii tale te-ai simţit încrezător în design?

Tatăl meu a fost artist şi designer de interior. Crescut în Pennsylvania, într-o zonă cu tradiţii bogate în artă şi industrie, designul a fost un curent subteran constant, un mod de a vedea lumea. Acest lucru a iniţiat o fascinaţie pentru design ca ceva care vă poate îmbunătăţi viaţa de zi cu zi, de la geometria spaţială şi mişcare până la iluminare sau mobilier mai bune.

Până să ajung la RISD, însă, am crezut că voi fi sculptor. Această sensibilitate sculpturală s-a infiltrat în studiile mele de arhitectură şi mi-a oferit un contrapunct interesant din care să lucrez. Programul a fost foarte riguros şi orientat conceptual, ceea ce mi s-a potrivit bine. În acest moment, diferite influenţe şi interese au convergit în dorinţa de a deveni designer.

De asemenea, am fost infuzat cu un scop în timp ce studiam la Asociaţia de Arhitectură din Londra, într-o perioadă foarte îmbătătoare, cu mentori precum Rem Koolhaas, Bernard Tschumi şi Zaha Hadid.

La cine sau la ce te uiţi pentru inspiraţie?

În ceea ce priveşte arhitectura pură, mă uit la maeştrii moderni precum Mies, Neutra şi Barragan. De asemenea, îi iubesc pe designerii francezi moderni timpurii Paul Dupre-Lafon şi Jean-Michel Franc. Dar la fel de importantă pentru mine este munca artiştilor contemporani şi sensibilităţile artistice specifice; de exemplu, arte povera, artiştii de lumină din California şi arta landurilor americane, cum ar fi proiectele de gropi de gunoi ale lui Robert Smithson.

Cum vă reîmprospătaţi creativitatea?

Se infiltrează prin artă şi călătorii şi prin acele momente rare de singurătate. Consider că conversaţiile vizuale dintre artişti sunt destul de stimulatoare, o sărbătoare pentru simţuri şi minte. Şi nu există nici un substitut pentru perspectiva proaspătă şi perspectivele pe care le obţineţi din scufundarea în diferite culturi şi locuri, fiecare cu propriul vocabular al spaţiului public şi privat.

Multe dintre proiectele tale „dematerializează” colțurile unei camere prin încorporarea dezvăluirilor și a condițiilor de lumină la intersecțiile tavanelor, pereților și podelelor. Servește asta pentru a sublinia mai degrabă avioanele decât volumele? Vă rugăm să descrieți intenția dvs.

Este vorba despre crearea unui sentiment de avioane plutitoare care afectează și ajută la sculptarea volumului pentru a crea un joc seducător între lumină și spațiu. De asemenea, pentru a transmite un sentiment de greutate și imponderabilitate pentru a estompa diferențele dintre interior și exterior. În cele din urmă, vreau să ridic actele esențiale de percepție și să aprofundez conștientizarea spațiului și a corpului care se mișcă prin el.

Iluminatul pare să fie foarte important în munca ta. Cum vă dezvoltați strategiile de iluminare și cum vă afectează acest lucru citirea spațiului? Există un designer de iluminat cu care colaborați?

Nu am fi primii designeri care consideră lumina ca principalul animator al spațiului, dar trebuie să ne gândim cu adevărat la ciclul de iluminare de la lumina zilei la lumina lunii și modul în care acesta se leagă de viața clienților noștri individuali. Căutăm un echilibru de lumină naturală și artificială pentru a modela spațiul, creând un cadru funcțional și atrăgător pentru activitățile de vizionare a artei, cumpărături, relaxare, baie sau orice ar fi programul. De-a lungul anilor, am colaborat cu o mână de designeri de iluminat talentați, precum William Armstrong și Ross Muir.

Reședința din East Hampton pe care ați proiectat-o nu seamănă cu niciunul dintre celelalte proiecte ale dumneavoastră, prin aceea că plasează casa existentă pe un soclu minimalist și creează o cameră exterioară. În contextul restului lucrării dvs., ar putea fi considerat un proiect de peisaj. Ce părere aveți despre diferențele și asemănările dintre designul interior, arhitectura și arhitectura peisajului?

Casa Bellport a fost într-adevăr un proiect special, dar de fapt am fost întotdeauna foarte interesat de trecerea spațială de la exterior la interior. Primul nostru proiect pentru Jil Sander, nava amiral din Paris, a fost conceput ca o „curte” interioară în conacul Beaux-Arts. Mai recent, am proiectat conceptul de tavan și iluminat cu jaluzele de la etajul cinci al lui Bergdorf Goodman pentru a evoca o după-amiază luminată de soare.

Noțiunea de „camere exterioare” a intrat în joc și la punctele de observație Rockefeller Center, unde am proiectat terasele cu ecrane din sticlă optică pentru a oferi cea mai pură experiență de vizionare posibilă. Fie că proiectăm o piesă de mobilier sau o piață urbană, considerăm disciplina designului ca fiind maestrul mediator de scară și utilizare.

Paleta ta de culori este predominant albă. Alți arhitecți precum Richard Meier și Philippe Starck folosesc, de asemenea, mult alb. Cum ai spune că deosebești folosirea „albului” în munca ta?

Punctul de distincție ar putea fi adâncimea și numărul de albi pe care le folosim. În oricare dintre mediile noastre mai pure, indiferent de locație, există până la cinci până la opt nuanțe

de alb pentru a evidenţia sau umbri un spaţiu, la fel cum femeile aplică produse cosmetice pentru a întări sau diminua anumite caracteristici naturale.

Ultimo Boutique din San Francisco are o paletă de culori foarte îndrăzneaţă. Ce v-a inspirat folosirea culorii?

Ultimo a fost conceput ca o cutie chineză roşie şi ca un spaţiu de spectacol dramatic pentru intrarea într-o lume sculptată, grafică în miniatură. Ca şi cum ai cădea printr-o oglindă — la Alice — şi ai descoperi o lume saturată de colecţii personalizate pentru femei, cu obiecte tentante modelate de voaluri de lumină ambientală.

Există un tip de clădire sau proiect pe care nu l-aţi realizat şi pe care aţi dori să îl puteţi face?

Ne-am perfecţionat obsesia pentru artă şi spaţiile pentru vizionarea artei, de-a lungul anilor. Aşa că ar fi firesc pentru noi să proiectăm un muzeu de la zero. Acest lucru ne-ar ajuta să ne cultivăm obsesia.

Aţi putea numi două sau trei spaţii contemporane care v-au impresionat sau afectat şi să explicaţi de ce?

Proiectul Roden Crater al lui James Turrell din Arizona. O conexiune cerească între pământ şi atmosferă, celula sa perceptivă supremă.

Câmpul fulger al lui Walter De Maria din New Mexico. Un câmp de percepţie sporit plutind deasupra minereului de fier de dedesubt, de asemenea, un loc care are un efect deosebit asupra furnicilor.

Spiral Jetty al lui Robert Smithson din Utah. Un gest de durată care arată că este posibil să faci ceva creat de om şi care are sens.

Pe verso

Stânga Vârful Stâncii.

Dreapta Ultimo, San Francisco; Jill Sander, Paris. Fotografii de Paul Warchol.

SUPRAFAȚĂ

Dintre toate instrumentele pe care designerii de interior le folosesc pentru a defini spațiul, suprafețele sunt poate cele mai simple și, în același timp, cele mai provocatoare. Impactul lucrării detaliate, din culise, care permite unui interior să funcționeze eficient, se va pierde dacă suprafețele finisate nu sunt bine integrate în proiect.

Abundă teorii despre modul în care suprafețele afectează starea de spirit, atmosfera, confortul și modurile de bază în care este locuit un spațiu. Diferitele moduri în care designerii abordează aceste idei au creat unele dintre cele mai provocatoare și mai atente expresii a ceea ce este un interior.

Suprafața este adesea discutată în ceea ce privește adâncimea, subțirea relativă și caracterul adecvat al unei anumite suprafețe pentru funcționare, spațiu și durabilitate. Cu cât designerul înțelege mai mult cum s-au dezvoltat culoarea, materialul, textura și modelul, cum alegerile de finisare se traduc în idei de gust și cum variația suprafeței poate afecta un spațiu, cu atât mai mari și mai bogate, oportunitățile vor fi pentru practica de design.

Capitolul 9: Culoare

Culoarea rămâne unul dintre cele mai provocatoare și controversate aspecte ale designului interior. După cum a remarcat pictorul și teoreticianul culorii Josef Albers, „culorile se prezintă într-un flux continuu, legat în mod constant de schimbarea vecinilor și a condițiilor în schimbare”.

Aplicarea și amestecarea culorilor a fost mult timp un domeniu intens de studiu pentru oameni de știință, artiști și designeri. În același timp, culoarea poate fi un subiect extrem de subiectiv: fiecare are culorile lor preferate — culori care le amintesc de un loc sau de un timp, sau care au calități emoționale specifice. Rolul culorii în designul interior rezistă răspândirii în reguli și idei simple, și totuși înțelegerea complexității utilizării culorii într-un spațiu este fundamentală pentru a crea un interior de succes. Astfel, designerii de interior trebuie să învețe caracteristicile culorii și modul în care aceasta poate acționa ca agent de focalizare și organizare.

FUNDAMENTELE CULORII

Culoarea, în principiu, este rezultatul modului în care un obiect absoarbe sau reflectă lumina vizibilă în spectrul de culori. Un obiect pe care ochiul îl percepe ca roșu absoarbe fiecare culoare, cu excepția roșului, pe care îl reflectă. Albul este adesea descris ca reflectarea tuturor culorilor, în timp ce negrul este descris ca absorbția tuturor culorilor.

Văzând culoarea

Culoarea este un fenomen fizic, iar gama de culori se întinde cu mult dincolo de ceea ce ochiul uman este capabil să perceapă. La fiecare capăt al spectrului vizibil al luminii se află

luminile imperceptibile infraroşii şi ultraviolete, între ele se află „spaţiul de culoare uman”. Acest model este cel mai bine observat atunci când lumina este refractată într-o prismă, iar ochiul identifică lungimile de undă ale culorii rezultate - al căror număr este considerat a fi în jur de 10 milioane - ca un curcubeu.

Amestec aditiv şi subtractiv de culoare

A gândi la culoare în raport cu lumină şi efectul acesteia duce la o discuţie despre modul în care se amestecă culoarea, fie în sisteme aditive, fie substractive. Lumina care este emisă pentru a crea culoare este adesea denumită aditiv. Combinaţiile de culori primare roşu, verde şi albastru produc alte culori; toate trei combinate produc alb. Folosind acest amestec de culori sunt monitoare de toate tipurile, de la ecrane de computer la televizoare la sisteme de afişare cu ecran plat. Amestecarea subtractivă a culorilor există în două forme: combinaţii de cyan, magenta şi galben şi combinaţii de roşu, galben şi albastru. În aceste sisteme, culorile de bază sunt adăugate între ele pe un mediu opac, cum ar fi hârtia, iar amestecarea lor modifică modul în care culorile sunt absorbite şi reflectate. CMY oferă modelul pentru industria tipografică, iar RYB este modelul atât pentru formarea în domeniul artelor plastice, cât şi pentru teoria culorilor.

CMY şi RYB subtractive

Într-un sistem subtractiv, culorile sunt folosite pentru a filtra roşul, verdele şi albastrul din lumina albă. În acest model, culoarea este adăugată hârtiei prin medii de cerneală şi vopsea, iar culorile sunt produse prin absorbţia altor lungimi de undă decât cele văzute de ochi. Cele două modele de culoare ale sistemelor subtractive sunt definite de utilizarea lor în industria tipăririi – care combină cyan, magenta, galben şi negru pentru a crea un spectru vizibil de culoare – şi artele plastice – unde roşu, galben şi albastru formează baza pentru amestecarea culorilor.

TEORIILE CULORII

S-au făcut multe încercări de stabilire a metodologiilor de evaluare a avantajelor anumitor combinaţii de culori. Foarte devreme, roţile de culoare sau sferele de culoare au fost angajate pentru a comunica vizual asocierile şi gama de culori şi relaţiile dintre ele. În Opticks din 1706, Isaac Newton a împărţit lumina albă în şapte culori - portocaliu, galben, verde, albastru, indigo, violet şi roşu - aranjate pe un disc în felii proporţionale, astfel încât rotirea discului să aibă ca rezultat culoarea albă. Obiectivizarea culorii de către Newton într-

un sistem uşor de înţeles din punct de vedere matematic a permis experimentarea cuantificabilă.

Poetul german Goethe, împreună cu pictorul romantic Philipp Otto Runge, au extins şi mai mult teoria culorii (în, respectiv, Teoria culorii din 1807 şi Sfera culorii din 1810) pentru a include cercetările asupra efectelor subiective ale culorilor: contrastul culorilor complementare, iluzia vizuală a imaginilor ulterioare şi umbrele contrastante văzute în lumina colorată. De asemenea, au asociat culoarea cu emoţia – vorbind despre anumite culori ca fiind calde şi altele ca reci.

Itten şi Albers

La începutul secolului al XX-lea, două teorii susţinătoare ale culorii au apărut din programa de studii de bază de la Bauhaus din Weimar, care continuă să influenţeze modul în care înţelegem culoarea astăzi. Primul a apărut din învăţătura lui Johannes Itten, care a dezvoltat roata de culori cu 12 nuanţe. El a identificat şapte reguli de contrast care au examinat, într-un mod ştiinţific, efectele subiective ale combinaţiei de culori, proporţiei şi armoniei. Credinţele filozofice şi mistice ale lui Itten i-au influenţat înţelegerea utilizării culorii şi i-au determinat pe unii să respingă importanţa descoperirilor sale. Cu toate acestea, Arta culorii sale este încă în publicare. Josef Albers, care şi-a dezvoltat Interacţiunea culorii după ce a început să predea la Universitatea Yale, a extins exerciţiile de instruire ale lui Itten pentru a sublinia şi mai mult noţiunea că culoarea şi interacţiunea culorilor sunt o disciplină care trebuie învăţată.

Modelul Munsell

La începutul anilor 1900, americanul Albert Munsell a dezvoltat un sistem de analiză a culorii bazat pe nuanţă, valoare şi croma. Aceste elemente formează un model tridimensional: Pornind de la o relaţie circulară de nuanţe, Munsell a stabilit un sistem de notaţie zecimală pentru a descrie relaţia de tranziţie pe măsură ce o culoare este identificată de alta.

Munsell a limitat, de asemenea, nomenclatura sistemului său de culori, referindu-se la portocaliu drept roşu-galben pentru a evita confuzia. Al doilea termen al său, valoare, descrie calităţile deschise sau întunecate ale unei culori, pe o scară de la 1 (întunecat) la 10 (lumină). Termenul său final, croma, identifică o culoare pe măsură ce se deplasează spre interior de la banda de nuanţă la polul valorii. Alte modele de culoare se referă la aceasta ca saturaţie. Pentru a explica variaţia în puterea unei culori (roşul este considerat a fi de două

ori mai puternic în croma decât albastru-verde), Munsell a dezvoltat ceea ce el a numit arborele de culoare.

Aceste sisteme servesc ca punct de plecare în înţelegerea relaţiilor complexe de echilibru, proporţie, armonie şi efect pe care le pot produce combinaţiile de culori. Fiecare are meritele şi aplicaţiile sale pentru o practică de design interior. În plus, traducerea lor într-un spaţiu de proiectare tridimensional trebuie testată in situ pentru a observa rezultatele. Paginile următoare examinează modul în care unul dintre aceste sisteme – cel elaborat de Itten – funcţionează ca model pentru dezvoltarea unei înţelegeri mai profunde a culorii.

CULOARE RELATIVA

Temperatura de culoare

Culoarea, în mod inerent, are temperatură. Culoarea poate fi descrisă ca fiind caldă (roşu, portocaliu, galben) sau rece (albastru, verde). Neutrele (albe, gri) au şi intervale de temperatură. Albul poate schimba tonul de la rece la cald, iar schimbarea temperaturii poate îmbunătăţi şi lega o schemă de culori. Cenuşii au şi temperatură. În sistemul de culori Pantone, griurile reci tind spre albastru, în timp ce griurile calde se gradează spre maro.

Culoare şi Material

Rolul culorii în designul interior este şi mai complicat de asocierea sa cu materialele. Materialele au calităţi de absorbţie, reflectanţă şi luminanţă pe care sistemele abstracte de culoare nu le iau în considerare. Materialele pot conţine multe straturi de culoare şi, adesea, pot apărea variaţii de culoare într-un singur eşantion de material. Utilizarea proporţională a materialului într-un spaţiu tridimensional afectează, de asemenea, modul în care este experimentată culoarea. Prin interacţiunea complexă a culorii şi a materialului, un designer de interior poate crea atmosfere de intimitate sau prospeţime, vitalitate sau mutitate şi chiar poate începe să afecteze alte simţuri, cum ar fi vederea şi auzul.

Culoarea în designul interior poate fi, de asemenea, împărţită în două categorii distincte: culoarea ca suprafaţă aplicată şi culoarea ca parte integrantă a unui material. Vopseaua, lacul, finisajele de specialitate, anumite laminate şi alte aplicaţii de culoare pe suprafaţa finită a unui obiect sunt strategii eficiente şi modificabile pentru utilizarea culorii. Cu toate acestea, există multe cazuri în care vopseaua şi finisajele aplicate ar trebui evitate: aforismul lui Adolf Loos „Nu vopsiţi gri beton sau maro lemn" este valabil aici. Materialele cu culoare integrală – care nu necesită un finisaj altul decât un etanşant – au o adâncime mai mare a suprafeţei, ceea ce permite dezvoltarea unor relaţii de culoare mai complexe şi precise.

(ALTE ASPECTE ALE CULORII VOR FI EXAMINATE ÎN CAPITOLULELE DEDICATE MATERIALULUI, TEXTURII, MODELULUI ŞI LUMINII.)

Scheme de culori

Schemele de culori sunt rezultatul transformării combinațiilor de culori într-un set de reguli pentru o paletă interioară. Întemeiat pe teoria culorilor, designerul poate selecta și organiza în mod creativ culoarea în combinații armonioase. În abstract, adică atunci când culoarea nu este legată de un material, există șase combinații „clasice” de culoare: monocromatic, analog, complementar, divizat complementar, triadic și tetradic. Exemplele de mai jos folosesc o roată de culoare cu saturație completă, dar designerul poate varia atât saturația, cât și luminozitatea.

Monocromatic

Analog

Complementar

Utilizează o singură culoare într-o varietate de saturații și luminozități pentru a unifica o schemă.

Folosește culori direct adiacente culorii alese. Culoarea primă servește ca culoare dominantă în schemă.

Schemă de contrast ridicat dezvoltată prin parerea culorii alese cu cea direct opusă pe roata de culori.

Split Complementar

Variaţie asupra schemei complementare care împerechează culoarea aleasă cu două culori adiacente.

triadic

Foloseşte culori la distanţă egală în jurul roţii de culoare. Produce scheme cu contrast ridicat.

tetradic

Foloseşte două perechi de culori complementare. Proporţiile de culori trebuie alese cu atenţie pentru a menţine echilibrul.

APLICAREA REGULUI DE CONTRAST ÎN SPATIUL INTERIOR

În cele şapte variaţii ale contrastului de culoare pe care Itten le-a identificat, contrastul a fost considerat ca o serie de diferenţe între efectele comparate ale interacţiunii culorilor. Proiectele care urmează explorează aplicarea practică a sistemului lui Itten la un proiect de interior, indiferent dacă este la scara unei încăperi sau a unei clădiri. Ca şi în cazul oricărui sistem, expunerea continuă şi examinarea efectelor fiecărui set de relaţii va aprofunda înţelegerea.

Contrastul Hue

Cea mai simplă dintre reguli, contrastul de nuanţă, funcţionează la extremele culorilor nediluate la cea mai mare luminozitate. Soluţiile care folosesc contrastul de nuanţă au o vibraţie vizuală şi o intensitate jucăuşă. Acest contrast necesită întotdeauna trei culori şi este important de reţinut că efectul se diminuează pe măsură ce culorile se îndepărtează de cele trei primare ale lui Itten.

Pentru interiorul SRK Legal Assistance, firma olandeză eijkingdelou au folosit contrastul de nuanţă cu mare efect. Culorile interacţionează jucăuş prin spaţiu; Galbenul, albastrul şi roşul din figurile de mac din pâslă ridică mediul de la birou serios la o serie plină de viaţă de spaţii colorate.

eijkingdelouwere. Fotografie de Eric Laignel.

Contrast lumină-întuneric

Contrastul lumină-întuneric există în relaţia dintre alb şi negru, precum şi în gama de gri care există între ele. Itten a văzut griul ca pe o culoare esenţial acromatică, schimbându-se în relaţie în funcţie de culorile care îl înconjoară. Cheia acestui contrast este o înţelegere mai profundă a umbririi şi a efectelor sale.

Contrast rece-cald

Culorile speciale pot afecta confortul relativ al unei camere la o anumită temperatură. De fapt, o schimbare perceptivă a temperaturii fizice are loc în spaţii când acestea sunt pictate în culori reci versus calde. Pentru Itten, contrastele rece-calde erau extrem de versatile în puterile lor expresive.

Contrastul complementar

Complementele apar atunci când două nuanţe sunt amestecate şi rezultatul este un gri-negru neutru. (În sistemele de culoare aditive, rezultatul va fi alb.) Fiecare culoare dintr-un sistem de culori are complementul său; găsirea unei culori complementare este o simplă chestiune de a selecta culori opuse pe roata lui Itten. În contraste complementare, culorile se echilibrează între ele.

Contrast simultan

Contrastul simultan apare ca o iluzie optică: culoarea complementară a unei culori aplicate nu este ea însăşi prezentă în mod obiectiv, dar pare a fi vizibilă. Contrastul simultan necesită o culoare neutră adiacentă sau orice altă culoare care nu este complementară. Cu cât este vizualizat mai mult un fundal, mai ales cu culori mai luminoase, cu atât este mai mare intensitatea efectelor simultane.

Contrastul de Saturaţie

Culoarea poate fi diluată prin patru metode pentru a obţine rezultate diferite: Adăugarea de alb face o culoare mai rece; adăugarea de negru reduce vitalitatea generală a unei culori şi o face mai slabă şi, în absenţa luminii, destul de întunecată; adăugarea de gri reduce intensitatea unei culori şi tinde să o neutralizeze; adăugarea culorii complementare produce efecte variate, în funcţie de intensitatea culorilor care sunt amestecate, de temperatura lor relativă şi de nuanţa lor.

Contrast de extensie

Contrastul de extensie se referă la forţa relativă pe care o exercită o culoare în raport cu celelalte culori dintr-un sistem. În funcţie de nuanţa şi valoarea unei culori, trebuie luată în considerare cu atenţie pentru a echilibra adăugarea unei alte culori. Rezultatul este un raport care armonizează culorile în joc. Dintre toate regulile de contrast, aceasta este poate cea mai subiectivă.

Echilibrul este principiul fundamental din spatele contrastului de extensie. În această casă din New York, D'Aquino Monaco utilizează eficient echilibrul de culoare - amestecând

vopsea, materiale şi accesorii într-o secvenţă complexă care realizează un sentiment de echilibru.

D'Aquino Monaco. Fotografie de Eric Laignel.

TERMINOLOGIA CULORII

Deşi este dificil să se vorbească despre o anumită culoare prin utilizarea nomenclaturii, este important să se dezvolte un vocabular care să poată evalua în mod obiectiv modurile specifice în care este utilizată o culoare sau un set de culori. Când discutăm despre efectele culorii, următorii termeni pot servi drept începutul unui vocabular comun.

Spaţiu de culoare: Se referă la rezultatul final al unei culori. RGB este folosit de obicei pentru culorile iluminate, în timp ce CMY este folosit pentru culorile absorbante.

■ n

1800K 5000K 16000K

Temperatura de culoare

Nuanţă

■■■III

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0 Saturaţie

■■■■

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 Nuanţe

■■■ Eu

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Nuanţe

Temperatura de culoare: Temperatura unei surse de lumină, măsurată în Kelvins. Temperaturile mai scăzute sunt considerate mai calde (adăugarea unui ton galben obiectelor), în timp ce temperaturile mai ridicate sunt considerate mai reci (adăugarea unui ton albastru obiectelor).

Nuanţă: gradarea culorii într-un spectru vizibil.

Pantone: un sistem de gestionare a culorilor care este utilizat pentru a specifica o culoare consistentă pentru imprimeuri, textile şi vopsele.

Culori primare: grup de culori care, atunci când sunt amestecate, pot produce toate celelalte culori. Culorile primare nu pot fi realizate de alte culori.

Culori secundare: culori care rezultă dintr-o amestecare de 50% a oricăror două culori primare.

Saturaţie: Intensitatea unei culori, exprimată ca gradul în care aceasta diferă de alb.

Scheme: Metoda de organizare a culorii in combinatii armonioase.

Nuanţe: rezultatul adăugării mai multor negru la o culoare existentă.

Nuanţele: rezultatul adăugării mai multor alb la o culoare existentă.

Tonuri: Rezultatul amestecării unei culori cu complementul ei. Un amestec egal va avea ca rezultat un gri.

CULOARE ŞI SPAŢIU

Procesul prin care culoarea este aleasă și utilizată într-un design are un efect profund asupra spațiului interior. Deciziile designerului pot schimba drastic înțelegerea spațială a unui proiect și, de asemenea, pot influența modul în care este navigat. Când este folosită cu cunoștință și intenție, culoarea poate adăuga greutate percepută suprafețelor, poate modifica proporțiile de bază ale unei încăperi și poate fi un factor calmant sau incitant. Pe măsură ce designerul începe să exploreze și să înțeleagă efectele de suprafață ale culorii, aceasta va deveni baza unei palete vizuale și materiale bogate.

Abordări volumetrice ale culorii

Vopsirea în aceeași culoare a tuturor aspectelor unei camere are ca efect volumizarea spațiului. Această metodă de utilizare a culorii poate fi deosebit de eficientă pentru a face spațiile mici să pară mai mari sau mai intime, în funcție de alegerile de culoare. Abordările volumetrice funcționează cel mai bine în situațiile în care pot fi referite în succesiune, cum ar fi o enfiladă sau o serie de încăperi conectate prin uși.

Abordări plane ale culorii

Culoarea poate fi folosită pentru a sublinia planurile dintr-o anumită secvenţă de încăperi sau legătura verticală a spaţiilor, ca într-o cameră cu înălţime dublă sau mansardă. Pictarea unei lungimi de perete, indiferent de întrerupere, poate duce la ochi prin spaţiile unui design şi evidenţiază elementele de la capătul peretelui, fie că este vorba despre un corp de iluminat, artă sau piese de mobilier. Culoarea plană poate face, de asemenea, suprafeţele care sunt perpendiculare pe ocupant să pară mai apropiate sau mai îndepărtate.

Sublinierea elementelor de design

Sublinierea elementelor la scară mică ale unui design - ornamente pentru uşi şi ferestre, dezvăluiri la tavan sau conexiunea materialelor - poate atrage atenţia privitorului asupra aspectelor subtile ale designului care ar putea fi omise la inspecţia iniţială. Elementele de pictură, cum ar fi dezvăluie în tavan o culoare mai închisă decât obiectele adiacente, pot face obiectele să pară că plutesc. Sublinierea culorii unei uşi într-un perete poate indica

privitorul asupra importanţei acesteia. O uşă roşie într-un perete alb va părea mai prezentă în cameră decât o uşă într-un perete de aceeaşi culoare.

Schimbarea proporţiilor unei camere

Culoarea poate schimba modul în care sunt percepute proporţiile unei camere. Adăugarea de culoare unei anumite date, modificarea strălucirii vopselei sau întunecarea porţiunilor superioare ale unei camere sunt câteva dintre strategiile prin care designerul s-ar putea juca cu percepţia spaţială. Prin aplicarea atentă a culorii, spaţiile pot fi făcute să pară mai mici sau mai mari, sau un volum excentric poate fi controlat proporţional. Utilizarea culorii în modele geometrice şi abstracte poate îmbunătăţi şi mai mult spaţiul.

Capitolul 10: Material

Materialele sunt esenţa paletei designerului de interior. Ele semnalează imediat viziunea designerului şi informează aproape fiecare decizie în procesul de dezvoltare a unui interior. Materialele au o legătură directă cu problemele de culoare, lumină, textura şi model pe care designerul va trebui să le abordeze cu fiecare proiect. Pentru a lua aceste decizii bine, designerii trebuie să învețe nenumăratele calităţi inerente materialelor, de la cele pur funcţionale la cele estetice.

Inutil să spun că gama de materiale disponibile designerilor de interior este extinsă. Numai acele materiale esenţiale pentru înţelegerea modului de tratare a componentelor de bază ale unei încăperi pot fi luate în considerare aici. Limitările de spaţiu ale acestei cărţi înseamnă că multe alte materiale importante nu sunt acoperite - de la varietăţile de sticlă şi metal la suprafeţe solide şi materiale plastice proiectate - deşi secţiunea de resurse oferă referinţe pentru cercetări ulterioare. Într-adevăr, capacitatea unui designer de a alege cele mai bune materiale pentru un anumit spaţiu interior trebuie să se bazeze pe un proces continuu de cercetare. La fel de important este construirea unei biblioteci – atât de materiale, cât şi de literatură – pentru a fi la curent cu cele mai recente evoluţii în designul materialelor şi al produselor.

TRATAMENTE PERETI

Pereţii definesc spaţiul unei încăperi sau succesiunea mişcării printr-un interior. Deoarece sunt, din multe puncte de vedere, instrumentul spaţial principal al designerului, finisajul lor este de mare importanţă. Varietatea de finisaje disponibile pentru suprafeţele pereţilor variază de la vopsele simple la lambriuri şi furnir de piatră mai complicate.

VOPSELE

Vopselele sunt folosite pentru a adăuga culoare, durabilitate şi decor multor elemente dintr-un interior, dar sunt potrivite în special pentru pereţi, deoarece oferă mult impact pentru cheltuieli relativ mici. Toate vopselele sunt compuse din patru ingrediente principale: pigment, liant, uscător şi solvent. Pigmentul formează culoarea vopselei. Liantul, de obicei o rășină, înconjoară pigmentul și, atunci când este uscat, creează pelicula de vopsea. Uscatorul accelereaza timpul de uscare al liantului. În cele din urmă, solventul permite vopselei să curgă de pe pensulă sau rolă pe suprafaţă, unde se evaporă, lăsând doar pigmentul uscat şi liantul. Acoperirea – zona pe care o poate ascunde o vopsea – este definită de cantitatea de solvent din amestec: cu cât mai puţin solvent, cu atât mai bine. Alţi aditivi pentru vopsea pot ajuta, de asemenea, la durabilitatea produsului.

Tip de vopsea

Descriere

Vopsele de grund

Vopsele latex

La toate vopselele de finisare, succesul suprafeței finale depinde de pregătirea peretelui sau a obiectului de vopsit. Este o practică obișnuită să amorsaţi un perete înainte de vopsire; adăugarea câtorva picături de culoarea vopselei în grund permite o mai bună acoperire şi acoperire. Amorsele sunt, de asemenea, adesea necesare atunci când se trece de la o strălucire la alta. Grundurile trebuie utilizate pentru următoarele condiţii: toate suprafeţele neacoperite, tapet, zone petice/reparate, lambriuri, zone colorate, vopsea existentă pe bază de ulei şi schimbări dramatice de culoare.

Vopselele latex sunt realizate dintr-un material sintetic polivinil care este solubil în apă, permiţând curăţarea uşoară. Vopselele pe bază de latex se usucă mai repede decât vopselele pe bază de ulei şi eliberează mai puţin miros de gaz pe măsură ce se usucă. Proprietăţile lor de uscare rapidă permit o acoperire mai rapidă. Vopselele latex sunt, de asemenea, mai elastice decât vopselele pe bază de ulei şi, ca atare, sunt mai puţin predispuse la crăparea substratului.

Vopsele alchidice

Vopselele în ulei tind să fie mai durabile şi mai rezistente la uzură. Realizate cu o bază alchidă, se usucă mult mai lent decât vopselele latex. În consecinţă, ele produc finisaje mai fine, deoarece mişcările de perie şi alte discrepanţe tind să dispară pe măsură ce stratul de vopsea se nivelează.

Vopsele de email

Vopselele email se usucă până la un finisaj extrem de dur și durabil. Acest finisaj este de obicei realizat prin adăugarea de lacuri și alți întăritori la o vopsea de bază. Emailurile sunt folosite pe pereți, dar și pe aparate, semnalizare și alte articole care au nevoie de un strat impermeabil.

Pete și lacuri

Petele, o alternativă la vopsea, sunt finisaje colorate care absorb materialul pe care sunt aplicate - de obicei lemn. Petele vin într-o gamă de folii transparente, controlând cât de mult din substrat rămâne vizibil odată ce pata este aplicată. Petele sunt nepotrivite doar ca finisaje și trebuie lăcuite pentru a crea o suprafață durabilă. Lacurile sunt filme transparente și sunt disponibile în mai multe strălucir.

Paint Sheen

Suprafaţa finisată a vopselei este adesea menţionată în raport cu strălucirea sa - nivelul de luciu pe care îl are vopseaua atunci când este uscată. Alegerea strălucirii vopselei pentru o anumită aplicaţie va afecta modul în care aceasta funcţionează, durabilitatea şi măsura în care poate fi curăţată şi întreţinută. Strălucirile afectează, de asemenea, modul în care

lumina și culoarea sunt reflectate de pe o suprafață vopsită și pot servi la evidențierea diferitelor aspecte ale unei încăperi.

Paint Sheen Locații

Dormitoare: Finisajele plate, coajă de ou sau satinate sunt de dorit; în anumite cazuri, luciul poate fi folosit pentru efect.

Holuri și coridoare: vopselele cu coajă de ou și cu luciu mai mare sunt cele mai bune.

Bucătării, băi și alte zone umede: sunt preferate finisajele durabile semilucioase sau lucioase.

Camere de zi: sunt de dorit vopselele cu coajă de ou și cu un luciu mai mare. Apartamentele sunt cele mai bune pentru tavane și luciu pentru elemente precum ferestre, uși și ornamente plinte.

TAPETE ȘI VINILE

Fie că sunt hârtie sau vinil, acoperirile de perete - prin definiția lor cea mai simplă - sunt compuse dintr-o față imprimată lipită de un suport. Fața frontală este tratată ca o suprafață decorativă care este apoi aplicată pe un perete în secțiuni verticale. Hârtiile și vinilurile oferă designerului de interior multe avantaje, de la durabilitate la capacitatea lor de a ascunde imperfecțiunile suprafeței până la atractivitatea lor estetică pură.

În comparație cu hârtiile comerciale, acoperirile de pereți rezidențiale sunt proiectate pentru o uzură semnificativ mai mică. Ele, totuși, oferă o gamă largă de modele și idei care pot adăuga semnificativ atmosfera camerei în care sunt plasate. De obicei, vin în două soiuri:

Imagini de fundal

Pregătirea suprafeței

Indiferent de locul în care se aplică hârtiile, suprafața pe care o acoperă va necesita la fel de multă pregătire ca și în cazul unui perete vopsit. Există mai multe moduri de a pregăti o suprafață pentru acoperirea pereților:

Tipuri de modele

Potrivire aleatorie

Potrivirile aleatorii sunt cele mai eficiente dintre tipurile de tapet sau vinil. Nu există nicio potrivire a modelului pe orizontală, prin urmare, acoperirea poate fi tăiată oriunde este necesar.

Meci direct

Meciurile drepte se repetă la intervale regulate pe ziare. La instalare, modelul este tăiat la aceeaşi înălţime faţă de linia tavanului pentru a asigura alinierea.

Drop Match

Chibriturile de picătură au cel mai mare potenţial de pierdere, deoarece modelul nu se potriveşte la aceeaşi distanţă de tavan, ci mai degrabă la intervale regulate de diagonală.

S-au înghesuit

Flocarea este un proces prin care fibrele mici sunt lipite de suprafaţa hârtiei sau a vinilului. Create iniţial pentru a imita tapeturile din catifea, hârtiile flocate sunt de obicei foarte ornamentate, iar calităţile lor texturale moi pot spori intimitatea altor materiale dintr-o cameră.

Alte tipuri de acoperiri de perete

Progresele tehnice şi noua expresivitate a tapetărilor de pereţi au schimbat modul în care designerii de interior le abordează. Aceste acoperiri experimentează cu grafica şi se joacă cu scara, dimensiunea şi materialul.

Acoperiri de perete de calitate comercială

Acoperirile de perete de calitate comercială nu mai pot fi clasificate cu uşurinţă. Tipurile de materiale pe care le cuprind, inclusiv amestecarea lor de diferite materiale pe aceeaşi suprafaţă, au produs o gamă de hârtie sofisticată din punct de vedere tehnologic, sporind în acelaşi timp calităţile lor senzuale şi estetice.

Imagini de suprafaţă

Imaginile de suprafaţă este o tehnologie de imprimare care permite imprimarea graficelor la scară largă direct pe vinil sau alte materiale pentru aplicarea pe perete. Imaginile pot fi imprimate fie pe hârtie opacă, fie translucidă, fie pe filme aplicate pe geam. Imaginile imprimate pe film pot fi iluminate din spate pentru instalare iluminată, ceea ce este util cu semnalizare şi alte elemente grafice de orientare.

Hârtii imprimate manual

Pe măsură ce mai multe hârtii sunt produse în masă, o cultură a hârtiei tipărite manual cu tiraje limitate se bucură de o renaştere. Deşi sunt scumpe, aceste produse pot fi un plus binevenit la un proiect. Disponibil într-o varietate de tipuri, hârtiile imprimate manual le permit designerilor să personalizeze repetele sau să elimine toate repetele.

Tapetări textile textile

Acoperirile textile sunt o clasă specială de ţesături care au fost proiectate pentru instalarea la suprafaţă. Materialele textile sunt lipite de o hârtie de suport pentru a oferi stabilitatea dimensională necesară în timpul instalării şi pentru a preveni absorbţia adezivului. Acoperirile textile oferă beneficii acustice, deoarece suprafeţele lor poroase au calităţi de absorbţie care nu se găsesc în hârtie sau vinil.

PARDOSELĂ

Pardoseala este la fel de parte integrantă a unui proiect de interior ca orice tratament de perete. Multe moduri în care o podea poate fi construită sau acoperită oferă designerului un şablon care influenţează culoarea, acustica şi reflectanţa. Finisajele podelei pot fi continue sau proiectate cu o combinaţie de suprafeţe dure şi moi. Pe lângă podelele integrale, covoarele şi plăcile de covoare permit un design atent strategic.

Sisteme de podea radiantă

Ori de câte ori o pardoseală este instalată într-un interior, designerul are posibilitatea de a include un sistem de pardoseală radiantă pentru a ajuta la încălzirea mediului înconjurător a spaţiului. Pardoselile radiante oferă multiple avantaje: funcţionează silenţios, elimină sursele vizibile de căldură (cum ar fi fantele de ventilaţie şi jaluzele) care trebuie să fie coordonate cu designul, sunt eficiente din punct de vedere energetic şi reduc astfel costurile totale de încălzire şi nu generează niciun fel de praf şi alte particule răspândite de sistemele cu aer forţat. În plus, sistemele de pardoseală radiantă asigură o distribuţie uniformă a căldurii în întreg spaţiul, nu doar în punctele localizate. Această căldură uniformă se simte mai confortabilă şi poate reduce setările generale de temperatură.

Trebuie remarcat faptul că sistemele radiante - care sunt de obicei prevăzute cu podele din beton - există şi pentru alte tipuri de podele, cum ar fi lemnul şi alte sisteme de scânduri, precum şi finisajele pentru covoare şi vinil. Reţineţi că materialele izolatoare natural pot reduce eficienţa unui sistem radiant. În plus, sistemele din lemn ar trebui proiectate,

deoarece căldura prin pardoseala din lemn masiv poate provoca micşorarea şi crăparea podelei.

SISTEME DE PARDOSELĂ TORSATĂ

Multe tipuri de podele sunt instalaţii turnate pe loc. Aceste podele sunt apoi şlefuite şi lustruite pentru a produce o suprafaţă continuă, monolitică. Pardoselile turnate, care sunt instalate pe un substrat bine pregătit, se întăresc rapid, se întreţin uşor şi au o rezistenţă ridicată la bacterii şi deteriorări datorate substanţelor chimice şi uzurii.

Podele din beton

Betonul expus poate fi un finisaj eficient pentru zonele cu impact puternic. Este binevenit şi acolo unde estetica spaţiului necesită un aspect brut, industrial. Finisajele din beton sunt durabile şi economice; de asemenea, ele reflectă foarte mult sunetul şi, uneori, lumina. În plus, podelele din beton pot acţiona ca suprafeţe de condiţionare naturală - dacă placa este în grad, temperatura pământului poate încălzi sau răci spaţiile direct deasupra podelei.

Un finisaj de beton poate fi adăugat unui sistem de pardoseală existent. Straturile degresate şi toppingurile uşoare autonivelante pot fi instalate pe o pardoseală bine pregătită pentru a oferi un finisaj similar cu betonul lustruit. Aceste finisaje sunt subţiri şi se usucă rapid.

Petele

Petele chimice reacţionează cu conţinutul de var al betonului pentru a grava culoarea pe suprafaţa plăcii. Acidul pătrunde în straturile superioare ale betonului şi permite petei să se ia. Deoarece colorarea este un proces de suprafaţă, totuşi, uniformitatea şi profunzimea culorii nu pot fi prezise. Mai mult, deteriorarea betonului poate expune zonele unde culoarea nu a ajuns.

Petele sunt aplicate într-o varietate de moduri: cu perii şi mopuri, prin pulverizare sau chiar folosind materiale naturale precum frunzele şi ramurile pentru a crea adâncime în suprafaţă. În plus, modelele pot fi ştanţate şi tăiate pe suprafaţă, permiţând diferite culori şi variaţii de finisare în acelaşi câmp.

Culoare integrală

Un alt proces de colorare este adăugarea unui pigment lichid sau pulbere la amestecul de beton. Spre deosebire de colorarea chimică, această metodă produce o culoare mult mai consistentă. Ca urmare, este puţină nevoie de reparaţii din cauza zgârieturilor şi ciobirii.

Sigilanti si ceara

Sigilanţii şi cerurile sunt acoperiri transparente care conferă o durabilitate mai mare unui finisaj de beton. De asemenea, îmbunătăţesc aspectul natural al unei podele sau scot în evidenţă profunzimea unui finisaj pătat. Cerurile trebuie evaluate înainte de instalare pentru coeficientul de alunecare adecvat - o măsurătoare care determină cât de sigur este considerat un finisaj al podelei (se doreşte 0,5 sau mai mult).

Podele epoxidice şi răşini

Podelele epoxidice şi răşinoase sunt amestecate la faţa locului şi apoi instalate cu mistrie peste o placă monolitică. Acest finisaj este subţire, extrem de durabil şi rezistent la substanţe chimice şi alte materiale periculoase. Finisajul este continuu si poate fi nuantat in o varietate de culori. Multe amestecuri conţin şi material care ajută la reducerea coeficientului de alunecare. Este o soluţie ideală pentru spaţii comerciale, instituţionale şi de laborator.

Terrazzo

Pardoselile Terrazzo sunt podele de mozaic aleatoriu realizate prin suspendarea aşchiilor de marmură într-o matrice de ciment sau epoxidice. Amestecul rezultat este turnat şi măcinat până la un finisaj neted, care este apoi lustruit şi sigilat. Terrazzo poate fi prefabricat în plăci şi plăci, dar mai des este instalat in-situ pentru spaţii mai mari. Modelele aleatorii create de aşchii şi epoxid oferă un finisaj frumos al podelei.

Marmura care cuprinde petele din terrazzo este extrasă, zdrobită şi trecută printr-un ecran pentru a determina tipul de finisaj în care poate fi folosită. Dimensiunile mozaicului de marmură sunt clasificate în conformitate cu următorul grafic:

Benzile de separare - de obicei realizate din zinc, aluminiu, alamă sau plastic - controlează contracţia în terrazzo, unde apar schimbări de culoare sau unde se produc îmbinările pe un substrat de beton. Benzile de aluminiu sunt utilizate numai cu sisteme epoxidice. Benzile de separare pot fi modelate pentru a dezvolta modele complexe

Heavytop T

Standard

Bandă

FINISAJE TERRASO

Descriere	Grosime	Divizor Spațiere	Avantaje
Amortita cu nisip			
Legat			
Monolitic			
kO			

Thinset

PARDOSELĂ DE PIATRA

Podelele din piatră aduc unui interior atât frumusețe, cât și durabilitate. Găsită într-o gamă largă de culori, finisaje, dimensiuni și modele, piatra este unul dintre cele mai versatile materiale disponibile pentru designer și este potrivită pentru pereți și blaturi, precum și pentru podea. Calitățile pietrei variază de la moale la tare și de la poroasă la impermeabilă. Cel mai bine este să confirmați cu producătorul că produsul este corect pentru utilizarea prevăzută. În aplicațiile de pardoseală, piatra vine în două configurații: piatră de dimensiune și plăci de piatră de dimensiune.

Piatra de dimensiuni

Pardoselile din piatră Dimension sunt asamblate din piatră naturală extrasă care a fost tăiată la o formă, dimensiune și grosime specificate. Piatra de dimensiuni are una sau mai multe suprafețe îmbrăcate mecanic - de exemplu, flamată sau șlefuită - și este fixată într-un pat de mortar gros.

Placi de piatră de dimensiuni

Plăcile de piatră de dimensiuni sunt extrase la dimensiuni și grosimi standard, de obicei mai mici de 3/4 inch (19 milimetri). Dimensiunile tipice variază de la 6 inchi pătrați (3 870 milimetri pătrați) la 36 inci pătrați (23 226 milimetri pătrați), deși cu cât plăcile este mai mare, cu atât este mai predispusă la crăpare. Placile sunt de obicei instalate cu un strat subțire de mortar, astfel că pardoseala trebuie să fie uniformă și să nu se deformeze.

Tip de piatră

Formare

Descriere

Cea mai bună utilizare

Piatra formata din sedimentele depuse de apa sau aer.

Piatra formata de caldura, presiune sau alte agentii naturale.

Piatra solidificată din lavă sau magmă.

Podele din lemn masiv

Pardoseala din lemn masiv, așa cum sugerează și numele, este pregătită din lemn care este o singură bucată de sus în jos. Preia bine petele și alte finisaje și poate fi refinisat cu ușurință. Deoarece este predispusă la deteriorare de la apă și umiditate, această pardoseală trebuie utilizată numai la parter și deasupra. Vine în mai multe tăieturi.

Plainsawn: Această tăietură cea mai comună de cherestea oferă randamentul maxim. Plăcile tăiate de câmp au o mare variaţie de granulaţie, deoarece direcţia tăieturii face inelele de creştere mai evidente. Ele adaugă o textură unică unei podele din lemn.

Sferăstrău: tăiat la un unghi de 60 până la 90 de grade faţă de centrul lemnului, produce mai puţine imagini decât ferăstrăul simplu. Plăcile tăiate în sferturi au granulaţie mai mare paralelă. Ele ţin bine petele şi alte finisaje vopsite şi creează o pardoseală omogenă din lemn.

Riftsawn: Tăiaţi la un unghi de 30 până la 60 de grade faţă de centrul cherestea, altfel este similar cu ferăstrăul sfert.

Alte podele din lemn

Pardoseală proiectată: Fabricată din straturi construite, cu granulaţia lemnului mergând în direcţii opuse, pardoseala proiectată este disponibilă în trei, cinci şi zece straturi. Este mai stabil dimensional decât lemnul masiv şi, ca atare, este mai potrivit pentru zonele cu trafic intens. De asemenea, poate fi instalat direct peste o pardoseală de beton. Pardoseala proiectată se găseşte în subsoluri, bucătării, băi şi încăperi.

Pardoseală impregnată cu acril: Acrilul injectat în lemn creează un finisaj extrem de durabil şi dur. Este folosit în restaurante şi mall-uri şi, uneori, în proiecte rezidenţiale.

Pardoseală cu granulaţie: Realizată din lemn tăiat perpendicular pe firul şi dimensionată la dimensiuni specifice, pardoseala cu granulaţie este foarte rezistentă la deteriorare şi poate fi folosită în condiţii de impact puternic. Granulaţia expusă oferă un element de design unic, dar este şi uşor de colorat într-o varietate de culori. Cereala finală este potrivită pentru toate aplicaţiile, de la rezidenţial la depozitare.

End Grain

Modele

Pardoseala din lemn este dimensionata pentru montaj. Opţiunile abundă pentru modele, dar etajele întâi sunt clasificate în trei tipuri principale: bandă - pardoseală liniară care are 1V2, 2V4 sau 31/4 inchi (38, 57 sau 83 milimetri) lăţime; scândură — pardoseală liniară cu

lăţimi de 3, 4, 5 şi 6 inchi (76, 102, 127 şi 152 milimetri); şi parchet - bucăţi mici de lemn agregate pentru a crea un model geometric.

Finisaje

Uretan modificat cu ulei: Uşor de aplicat, acest finisaj are, de asemenea, un timp lung de uscare şi conţinut de COV (compuşi organici volatili). Are tendinţa de a deveni chihlimbar cu vârsta.

Uretan întărit la umiditate: Pe bază de solvent, acest finisaj este dificil de aplicat şi are un timp de uscare foarte lung. Cu toate acestea, este mai durabil şi mai rezistent la umiditate decât finisajele pe bază de ulei şi poate fi transparent.

Uretan pe bază de apă: Necesita mai multe straturi decât finisaje pe bază de ulei, are un conţinut mai scăzut de COV. Straturile multiple îl fac un finisaj mai scump. Este limpede şi neîngălbeneşte.

Pete şi ceară penetrantă: Petele pătrund în lemn pentru a oferi o etanşare profundă. Cerurile oferă protecţie şi o strălucire slabă pe podele, dar trebuie reaplicate la intervale regulate.

Instalare

Pardoseala din lemn poate fi instalată în mai multe moduri, iar designerii ar trebui să ia în considerare locaţia înainte de a decide tipul de pardoseală. Un material natural, lemnul se extinde şi se contractă odată cu schimbările de climă şi umiditate. Permiterea ventilaţiei sub podea şi extinderea la perimetre este esenţială.

perete

plinta

scândură de lemn

unghia feţei

placaj placaj cu cuie oarbe substrat sau structura de dedesubt

Pardoselile rezistente sunt de obicei realizate din materiale de înaltă densitate care oferă un finisaj durabil, neabsorbant. De asemenea, sunt mai confortabile decât alte finisaje dure, deoarece au o anumită elasticitate. Podelele elastice pot fi o soluţie rentabilă pentru o varietate de aplicaţii rezidenţiale şi comerciale. Mai mult, uşurinţa lor de întreţinere şi stabilitatea chimică relativă le fac ideale pentru aplicaţii instituţionale. Pardoseala elastică este fabricată atât în role, cât şi în plăci.

Placi de vinil şi cauciuc

Fie că sunt din vinil sau cauciuc, plăcile elastice sunt atractive pentru zonele cu impact puternic. Placile se instalează cu uşurinţă atât deasupra, cât şi sub nivel şi oferă o rezistenţă excelentă la umiditate şi alte daune. În comparaţie cu pardoseala elastică în rulouri, gresia necesită o întreţinere mai mare, deoarece cusăturile lor pot acumula murdărie şi permit pătrunderea umezelii; orice lichid rămas trebuie îndepărtat imediat. Placile vin într-o varietate de construcţii. Placile de vinil pot fi compozite sau solide. Toate sunt finisate cu un strat protector.

Placi compozite de vinil

Aceste plăci combină un strat de suport, un design imprimat, un strat de uzură şi o folie de protecţie. De obicei, acestea au 12 inchi pătraţi (7 742 milimetri pătraţi), dar vin atât în dimensiuni mai mari, cât şi mai mici. Placile compozite sunt foarte uşor de instalat pe un substrat bine pregătit şi, atunci când sunt deteriorate, sunt uşor de înlocuit - deşi este o bună practică să comandaţi suplimentar în timpul instalării, deoarece culorile se pot schimba de la un lot la altul.

Placi solide de vinil

Aceste plăci solide nu au, în general, un strat de suport. Vinilul solid are un raport mai mare de răşină vinilică în comparaţie cu compozitul, ceea ce îl face mai rezistent la deteriorarea cauzată de uzură; plăcile solide sunt de obicei mai groase, ceea ce creşte şi mai mult durabilitatea.

Placi de cauciuc

Plăcile de cauciuc stabile dimensional rezistă la scurgerile de substanţe chimice şi alte materiale corozive şi oferă suport pentru activităţi care necesită ore lungi de şedere. Texturile aplicate pe finisajul lor oferă protecţie împotriva alunecării. Plăcile de cauciuc sunt disponibile în două soiuri: omogenă, în care pigmentul este adăugat la amestecul de cauciuc pentru a crea culoare peste tot; şi laminate, unde stratul superior este modelat cu diferite culori.

Linoleum

Linoleumul este un compozit natural care a apărut ca material de pardoseală în secolul al XIX-lea. Uleiul de in, pluta, calcarul macinat si rasina sunt combinate, apoi amestecate cu pigment. Acest amestec se întăreşte lent la cuptor timp de două până la trei săptămâni, oferind stabilitate dimensională şi uşurinţă de aderenţă în timpul instalării. Apoi, stratul de linoleum este calendarizat pe un suport de iută şi se aplică un finisaj protector deasupra. Rolele finale sunt tăiate la lăţimi de 79 inchi (2 007 milimetri) pentru instalare. Durabil şi antibacterian, linoleumul este potrivit atât pentru proiecte rezidenţiale, cât şi pentru cele comerciale. Cu toate acestea, eliberarea de gaze a uleiurilor ar putea fi o problemă de luat în considerare în timpul specificaţiei. Linoleumul vine într-o gamă largă de culori.

Instalarea linoleumului este dificilă, deşi poate fi uşor tăiat în modele şi sudat la căldură la cusături. Linoleumul necesită, de asemenea, o lustruire suplimentară cu ceară pentru a preveni pătarea şi decolorarea.

Plută

Pluta este un alt material natural de pardoseală care oferă o suprafaţă rezistentă atât pentru aplicaţii rezidenţiale, cât şi comerciale. Structura sa celulară naturală creează o suprafaţă frumoasă care este o alternativă economică la podelele din lemn. Este, de asemenea, amortizată, la fel ca un covor tăiat. În plus, pluta este o resursă regenerabilă şi durabilă.

Podelele din plută sunt fabricate printr-un proces compozit care presează pluta pe fiecare parte a unei plăci de fibre de densitate medie sau înaltă. Acest strat de stabilizare permite instalarea uşoară, precum şi o interblocare cu caneluri şi limbă. Un strat superior de lac etanşează pluta şi stabileşte o suprafaţă rezistentă.

Ca produs natural, pluta este susceptibilă la decolorare, în principal prin expunerea la lumina naturală. Pluta este, de asemenea, extrem de absorbanta, asa ca orice curatare trebuie facuta cu un minim de apa.

COVOR

Dintre materialele folosite pentru pardoseli, covorul poate fi cel mai greu de calificat. Covoarele acoperă 70 la sută din podelele din mediile rezidenţiale şi comerciale numai în Statele Unite. Având în vedere varietatea enormă de tipuri şi stiluri, de la produse în serie la proiectate la comandă, este dificil să condensăm alegerile, aplicaţiile şi metodele de instalare pentru diferite tipuri de interioare. Covoarele, însă, oferă multe avantaje: din punct de vedere textural, conferă unei camere atât calităţi vizuale, cât şi senzuale; acustic, excelează la absorbţia şi atenuarea sunetului; sunt foarte usor de curatat; sunt izolatoare natural; iar gama lor de culori şi model este nelimitată.

Rezidenţial versus comercial

Multe companii de covoare îşi împart liniile de produse în aplicaţii rezidenţiale şi comerciale. Această distincţie poate părea evidentă la început, dar proprietăţile materialelor şi calităţile covoarelor pentru fiecare diferă în ceea ce priveşte cerinţele lor de instalare şi întreţinere.

Constructii de covoare

Există multe moduri de a construi covoare. Ele pot fi tufted, tesute, sau prin fuziune; sau urmând procese mai specializate, ele pot fi smocuri manual, tricotate sau perforate cu acul. Covoarele sunt realizate din fibre ţesute pe un material de suport. Materialele naturale

precum lâna sau sisalul şi alte fibre vegetale au fost folosite în mod tradiţional pentru fabricarea covorului. Cu toate acestea, progresele tehnologice au crescut cantitatea de covor din fibre sintetice. Deşi lâna rămâne mai comună în aplicaţiile rezidenţiale, peste 90 la sută din covor este acum construită din materiale precum nailon şi polipropilena, care tind să fie durabile şi rezistente şi se colorează bine.

Tufted: Covoarele tufted reprezintă 90 la sută din totalul covorului fabricat. Pe o maşină care conţine sute de ace, fibra este cusată într-un material de suport primar - de obicei, un latex sintetic care permite flexibilitate. Un alt suport este adăugat pe covor pentru a oferi stabilitate dimensională şi uşurinţă de instalare.

Ţesute: covoarele ţesute reprezintă aproximativ două procente din producţia de covoare. Ele sunt create pe un ţesut care ţese împreună fibra covorului şi materialul de suport. Acest proces este mai stabil din punct de vedere dimensional decât tufting, deşi după ţesere se aplică un strat de latex pentru a asigura o stabilitate şi durabilitate şi mai mari. Covoarele ţesute sunt de obicei mai scumpe decât cele cu smocuri sau lipite prin fuziune.

Lipire prin fuziune: Procesul de lipire prin fuziune plasează fibrele într-un suport adeziv, blocându-le pe loc. Toate covoarele lipite prin fuziune sunt grămezi tăiaţi, deoarece sandvişul este tăiat în felii cu un tăietor.

Placi modulare: Cea mai comună varietate de covoare prin fuziune sunt plăcile de covoare. Placile oferă marele avantaj de înlocuire uşoară dacă sunt deteriorate. De obicei, soluţii de înaltă performanţă pentru medii educaţionale, de lucru şi publice, covoarele modulare din gresie sunt din ce în ce mai folosite în reşedinţe.

Tăieri şi bucle

Indiferent de procesele de fabricaţie, covoarele sunt ţesute în moduri specifice care le conferă textură şi profunzime şi care pot adăuga complexitate culorilor şi modelelor lor.

Finisare

Odată ce covorul a fost ţesut, smoc sau lipit prin fuziune, acesta este apoi finisat şi pregătit pentru instalare. Finisarea constă din mai multe procese. În funcţie de produsul final, culoarea este adăugată fie înainte, fie după procesul de ţesut. În producţie, totuşi, majoritatea covoarelor sunt post-vopsite pentru a satisface cerinţele pieţei. Covorul poate fi vopsit în mai multe moduri:

Prevopsire: culoarea este adăugată firului înainte de procesul de construcţie. Culoarea poate fi adăugată fie fibrei în sine, fie pe măsură ce este filată în fire.

Postvopsire: culoarea este adăugată după procesul de construcţie. Covoarele sunt scufundate în vopsea înainte de aplicarea stratului de suport final.

Serigrafie: modelele sunt aplicate pe covorul finit. Modelele imprimate pot fi o modalitate rentabilă de a simula aspectul covorului ţesut.

Indiferent de procesul de finisare, covorul primeşte un suport secundar, o pernă de spumă este ataşată pentru instalare, iar ansamblul este forfecat la dimensiune.

LAMINATE

Laminatele au fost dezvoltate la începutul secolului al XX-lea ca o alternativă la mica folosită în mod obişnuit pentru izolarea electrică. Produsul, un înlocuitor „micii", şi-a dat numele unei noi companii şi unui brand acum familiar. Procesul companiei Formica a condus în cele din urmă la dezvoltarea unor suprafeţe foarte durabile, potrivite pentru o gamă largă de aplicaţii interioare.

Tehnologia laminatelor s-a îmbunătăţit dramatic pe măsură ce au devenit disponibile noi metode pentru variaţia suprafeţei, replicarea materialelor naturale şi a metalelor şi aplicaţii pe două feţe. Multe companii produc acum laminat, iar gamă de culori, texturi şi stiluri este vastă.

Laminatele sunt lipite termic de un material de bază - de obicei PAL sau placă de fibre de densitate medie - care este proiectat pentru consistenţă dimensională şi, prin urmare, este recomandat peste placaj şi alte materiale. Tipul de adeziv utilizat se bazează atât pe materialul de bază, cât şi pe aplicaţia prevăzută a produsului.

CLASELE LAMINATELOR

Laminate de joasă presiune

Laminatele de joasă presiune sunt formate din patru straturi de material. O foaie de suport este ataşată de un substrat subţire din PAL, care este apoi acoperit cu o suprafaţă decorativă din hârtie şi o răşină melamină. Ansamblul rezultat este termorezistent sau fuzionat termic şi gata de utilizare.

Laminatele de joasă presiune servesc în principal pentru a proteja suprafețele interioare în articole precum rafturi, dulapuri și panouri. Ele nu sunt deosebit de durabile și, prin urmare, nu sunt specificate pentru situațiile în care se așteaptă o utilizare cu impact ridicat.

Laminate de înaltă presiune

Laminatele de înaltă presiune constau din multe straturi de hârtie kraft impregnată cu rășină fenolică, acoperite cu un strat decorativ impregnat cu melamină. Temperaturile ridicate și presiunea la care sunt reglate formează un material durabil și omogen, care este ideal pentru uși, dulapuri, blaturi și multe alte suprafețe interioare care sunt utilizate pe scară largă. Cu toate acestea, nu sunt impermeabile la pătare și nu pot rezista la căldură extremă.

Clasificarea laminatelor din plastic, fabricarea lor și clasificarea sunt subliniate de Asociația Națională a Producătorilor de Electricitate.

Locații laminate

HGS de uz general

Căptușeală de dulap CLS

Foaie suport BKL

Postformare verticală VGP

HGP Postformare orizontală

Căptușeală CLS Cabinet

Foaie suport BKL

FIRINERI

Furnirurile sunt felii foarte subțiri de lemn care sunt lipite de un material de suport pentru a fi utilizate în lucrări de morărit şi alte elemente într-un interior. Furnirul poate fi obţinut dintr-o serie de specii de lemn, iar neregulile, cum ar fi bolile din lemn, pot duce la o imagine frumoasă în produsul final. Faţetele sunt disponibile în diferite grade, care afectează preţul şi aplicarea.

Furnirul este fabricat printr-un proces semiautomat. Un buştean este decojit, apoi pregătit pentru tăiere. Straturile foarte subțiri sunt tăiate din buştean. Diferitele tăieturi şi tehnici produc o gamă largă de modele şi textură. Odată făcute tăieturile, fitchesurile rezultate sunt uscate şi împachetate, tăiate şi îmbinate, pentru a realiza foi dimensionate.

METODE DE TĂIEREA furnirului

Tăiaţi

Descriere

Tăiere rotativă

Tăiere simplă

Buşteniul este centrat pe un strung rotativ şi răsturnat împotriva unei lame. Acest proces poate produce feţe dintr-o singură foaie (o singură bucată).

Buşteniul este tăiat paralel cu centrul său. Rezultatul este un model de catedrală alungit de la expunerea celor mai interioare inele de creştere.

Tăiere pe jumătate

Sferturi de feliere

Buşteniul este tăiat cât mai aproape posibil de paralel cu centrul său.

Catedralele rezultate sunt mai largi şi mai plate decât în feliere simplă, producând un furnir numit tăietură plată.

Buşteniul este tăiat perpendicular pe centrul său. Bobul rezultat are aspect drept.

Rift Cut

Buşteniul este tăiat sub un unghi uşor pentru a produce o bob mai uniformă. Tăieturile de fisură apar numai la buştenii de stejar, din cauza neregulilor din lemn.

Tăiere pe lungime

Cheresteaua rindeluită şi tăiată plat este trecută peste un cuţit staţionar pentru a produce o figură pestriţă.

Tăiere rotativă

Tăiere simplă

Sferturi de feliere

Rift Cut

Potrivire de carte: furnirurile consecutive sunt răsturnate pe măsură ce sunt asamblate, ca într-o carte. Rezultatul este o serie de boabe în oglindă.

Slip Match: Flitches-urile sunt aliniate în ordinea în care sunt luate din jurnal. Cu cât boabele sunt mai drepte, cu atât cusăturile sunt mai puțin evidente.

Reverse Slip Match: Fiecare altă frunză este rotită la 180 de grade pentru a inversa modelele catedralei.

Potrivire aleatorie: Repetările nedorite, cum ar fi nodurile, sunt răspândite uniform pe foaia. Acest tip de furnir este ales subiectiv.

Potrivire plăcută: Flitches-urile sunt aranjate în funcție de consistența culorii, mai degrabă decât de potrivirea granulației.

Fațete neregulate

Furnirurile sunt, de asemenea, făcute din părți ale copacului care nu pot fi tăiate ușor sau din părți de lemn care au boli și alte excrescențe maligne. Fațetele rezultate conțin unele dintre cele mai frumoase modele din cauza acestei nereguli. Aceste furnir sunt cunoscute în mod diferit sub numele de ochi de pasăre, burled și flamed.

Suport din furnir

Furnirurile trebuie să fie armate cu un material de suport pentru a fi aplicate pe un substrat. Fiecare suport oferă proprietăți diferite, în special raza lor de îndoire.

Descriere suport Raza de îndoire

TEXTILE

Textilele servesc o gamă largă de aplicații interioare, de la panouri de perete și tavan la panouri pentru mobilier de sistem, de la covoare la draperii, de la mobilier pentru casă la lenjerie de pat. Prin urmare, este esențial ca designerul de interior să înțeleagă structura, proprietățile, performanța, finisarea, vopsirea și tehnicile de imprimare asociate cu diferite țesături. Un material textil sau țesătură se referă la un material care este realizat din fibre care sunt țesute, tricotate sau împâslite. Textilele pot fi clasificate fie după fibrele lor constitutive, cum ar fi mătasea, bumbacul, raionul sau nailonul, fie după țesătura lor, cum ar fi satinul, leno sau twill. Țesăturile nu trebuie confundate cu tipurile de țesături; de exemplu, jacquard este o țesătură care poate fi făcută din diferite tipuri de fibre.

Fibre

Fibrele pot fi clasificate ca naturale, produse de om sau chimice. Fibrele naturale sunt grupate în continuare în funcţie de faptul că provin din resurse animale (lană, mohair, caşmir, alpaca, mătase, pene), vegetale (bumbac, in, ramie, cânepă, iută) sau minerale (azbest, fibre de sticlă, aluminiu).

FIBRE NATURALE

FIBRE OMOLOGICE ŞI CHIMICE

Atribute de performanţă

Rezistenţa la abraziune: Durabilitatea unei ţesături. Testele standard măsoară performanţa unei ţesături pe măsură ce suportă un număr repetat de cicluri sau frecări; cu toate acestea, este posibil ca rezultatele să nu prezică adecvarea acestuia pentru o anumită aplicaţie.

Absorbţie: Capacitatea unei ţesături de a absorbi umezeala. Fibrele îşi pot modifica rezistenţa atunci când sunt umede. Astfel, trebuie determinate metodele de curăţare adecvate pentru a preveni modificarea proprietăţilor ţesăturii ulterior. Fibrele hidrofile absorb uşor umiditatea, în timp ce fibrele hidrofobe nu.

Transparenţă acustică: Măsurarea transmisiei sunetului printr-o ţesătură. O ţesătură cu ţesătură deschisă este de obicei mai puţin obstructivă decât o ţesătură cu ţesătură strânsă.

Rezistenţă la foc: gradul de rezistenţă al unei ţesături la căldură şi flacără. Finisajul unei ţesături joacă un rol important în performanţa sa generală.

Ţesături comune

Ţesăturile sunt fibre care se întrepătrund care fac un material textil. Ţesăturile sunt adesea confundate cu tipurile de ţesături. De exemplu, jacquard este o ţesătură şi nu un tip de ţesătură şi poate fi realizat din diferite tipuri de fibre. Cele mai comune tipuri de ţesături sunt prezentate mai jos:

Tratamente pentru țesături

Finisarea țesăturii

Rezistență la apă: Finisaj siliconic sau fluorochimic aplicat unei țesături pentru a o ajuta să reziste la absorbția umidității.

Rezistența la pete: Finisajul aplicat pe o țesătură pentru a o ajuta să reziste la petele pe bază de apă și ulei. De obicei este pulverizat și poate fi combinat cu alte finisaje ale țesăturilor.

Rezistență la flacără: Finisaj aplicat unei țesături astfel încât să respecte reglementările codului de construcție și incendiu. Există două tipuri de tratamente rezistente la flacără, polimeri și soluții saline, iar utilizarea lor este determinată de tipul de țesătură.

Tratament antistatic: Finisaj aplicat pe o țesătură pentru a îndepărta acumularea statică. Balsamurile pentru țesături sunt eficienți deoarece acoperă fibrele, reducând astfel conductivitatea electrostatică.

Tratament bacteriostatic și antimicrobian: Finisaj aplicat pe o țesătură care este predispusă la mucegai, mucegai și putrezire atunci când este expusă la umiditate. Finisajul poate fi aplicat pe țesătură sau pe fibre în timpul producției.

Metode de vopsire

Vopsirea fibrelor: Colorantul se aplică fibrelor naturale în stare brută sau soluției de polimer sau fibre. Acest proces asigură rezistența culorii și o penetrare excelentă a culorii.

Vopsirea firelor: Vopsea este aplicată pe fibre după ce acestea sunt filate în fire.

Vopsirea bucăților: Vopseaua este aplicată pe un material țesut. Dacă toate fibrele sunt la fel, este foarte ușor să obțineți o culoare uniformă.

Vopsirea policromatică: Coloranții sunt aplicați pe un material țesut la viteze diferite și în diferite direcții prin jeturi și role, ceea ce permite modelarea aleatorie. Tehnologia computerizată extinde opțiunile pentru această metodă de aplicare a culorii.

Metode de imprimare

Imprimare directă: Culorile sunt aplicate pe o țesătură printr-o amprentă cu rolă sau cilindru. Pentru fiecare culoare i se atribuie o rolă diferită, iar fundalul este de obicei alb. Există două tipuri de imprimare directă: tipărire bloc și tipărire plat.

Serigrafie: Culorile sunt aplicate pe o țesătură printr-un șablon. Se folosește un șablon diferit pentru fiecare culoare. Există două tipuri de serigrafie: tipărire pe plat și serigrafie rotativă. Pentru cantități mai mari, un proces cu sită rotativă este mai eficient.

Imprimare de descărcare: Culoarea este ridicată dintr-o țesătură într-un model controlat cu înălbitori sau substanțe chimice pentru îndepărtarea vopselei. Acest proces invers este folosit pentru modele simple, cum ar fi dungi și buline. Poate fi combinat cu alte tehnici de imprimare pentru un model mai complex.

TAVANE

Tavanele sunt la fel de importante ca orice altă suprafață dintr-o cameră. Designerii de interior pot folosi o serie de materiale pentru a finisa un tavan, deși, în unele cazuri, ar putea dori să-l lase expus.

Multe tavane sunt evaluate în funcție de calitățile lor acustice. Unitatea principală de măsură pentru acustică este coeficientul de reducere a zgomotului (NRC), un număr exprimat ca procent din cât de mult sunet este absorbit (un NRC de 0,8 va absorbi 80% din sunetul care este direcționat către material).

Plafoane Cascate

Plafoanele coborâte sunt denumite și plafoane suspendate. Funcția lor principală este de a ascunde elemente precum conductele, conductele și cablurile. Zona dintre tavanul coborât și partea inferioară a construcției de mai sus este cunoscută sub denumirea de plen. Alerele și Tsplines sunt atârnate de un fir atașat de partea inferioară a construcției. Aceasta formează o grilă de bază în care sunt așezate plăci de diferite tipuri. Grilele pot fi ascunse în sistem pentru un plan de tavan mai continuu.

PANOURI DE TAVAN

Tavane dure

Pentru multe proiecte rezidențiale și de ospitalitate, designerii pot prefera un tavan cu suprafață tare care poate fi vopsit sau finisat. Aceste plafoane sunt instalate sub un sistem de rame din lemn sau metal și oferă beneficii acustice prin izolarea în plenul tavanului. Panourile de gips sunt cele mai utilizate, deși nu este neobișnuit să găsiți un strat de ipsos instalat peste șipci și plasă de sârmă. Cel mai important aspect al unui tavan este nivelul de finisare și netezime al instalației. Panourile sunt atârnate, lipite, acoperite cu compus pentru rosturi și șlefuite netede. Ocazional, se va aplica un strat de ipsos pentru a crea o suprafață uniformă pentru aplicarea finală a vopselei. Cele șase niveluri de finisare sunt prezentate mai jos:

Nivelul 0: Folosit în construcţii temporare sau în situaţii în care finisajul nu a fost încă determinat. Rosturile nu sunt lipite şi suprafaţa nu este şlefuită.

Nivelul 1: Folosit în zonele în care conexiunile dintre panouri sunt ascunse; de exemplu, plenuri de tavan sau puţuri de incendiu. Toate îmbinările sunt lipite cu compus pentru îmbinări.

Nivelul 2: Folosit pentru aplicaţii rezistente la apă, cum ar fi în băi şi bucătării, în special acolo unde placa va primi un finisaj la suprafaţă cu gresie sau piatră.

Nivelul 3: Folosit pentru finisaje grele, cum ar fi spray-urile texturate şi acoperirile de pereţi comerciale. Două straturi de compus pentru îmbinări sunt aplicate fără probleme, iar suprafaţa este finisată cu un grund pentru gips-carton.

Nivelul 4: Folosit în construcţii rezidenţiale şi uşoare pentru vopsea plată sau alte texturi uşoare. Două straturi de compus sunt aplicate la îmbinări şi colţuri; toate elementele de fixare primesc un strat suplimentar. Suprafaţa este finisată cu un grund pentru gips-carton.

Nivelul 5: Folosit acolo unde luciul şi alte finisaje reflectorizante pot telegrafia imperfecţiunile sau unde elementele de fixare pot fi vizibile. Straturile compuse sunt similare cu nivelul 4, cu un strat final de degresare aplicat pe întreaga suprafaţă. Suprafaţa este finisată cu un grund pentru gips-carton.

Capitolul 11: Textura

Încorporarea unei game şi echilibru de texturi într-un spaţiu poate fi la fel de definitorie de caracter ca şi o schemă de culori sofisticată. Este dificil să te gândeşti la textură izolat. Mai eficient este să îl consideraţi combinat cu culoarea ca parte a unui concept integrat pentru proiectarea suprafeţelor primare ale unei încăperi. Pentru a lucra cu textura, designerul trebuie să înţeleagă efectele umbrei şi reflexiei cauzate de configuraţia suprafeţei materialelor, inclusiv ţesături, metal, piatră, lemn, sticlă şi tencuială vopsită. Deoarece toate aceste efecte sunt preocupate de modul în care o suprafaţă captează lumina, integrarea texturii în conceptul de design necesită în continuare sinteza selecţiei materialelor şi a designului luminii.

TEXTURA ÎN MATERIALE

Există două tipuri de bază de texturi: vizuale şi tactile. Exemple de materiale cu textură vizuală sunt lemnul şi piatra, textura lor fiind definită în principal de granulaţia şi nervura naturală a materialului. Texturile tactile includ ţesături şi covoare realizate manual sau manual. Aceste texturi sunt utilizate cel mai eficient atunci când sunt poziţionate adiacent unei texturi contrastante. O textură aspră lângă o textură netedă, un material opac lângă un material translucid sau o suprafaţă mată lângă o suprafaţă reflectorizantă sunt toate strategiile pe care designerii ar trebui să le folosească atunci când se gândesc la finisaje.

Hârtie 1 Vinil metalic

Scoarţă şi aluminiu

Furnir ţesut

1 4 Vinil texturat

Lemn

Lemn masiv Furnir din lemn Scândură presată Plută

Plută, modelată

Plută, bandă subțire

Plută, bandă largă

tfnp

3

Sticlă

Tigla de sticla

Sticla colorata Sticla texturata Sticla laminata Texturata/laminata

Placi ceramice texturate

Placi de teracota

Glazurat si neglazut til

Placi de portelan

Tigla metalica

Piatră

Tigla din piatra compozita

Mozaic de marmură

Metal

Tabla de aluminiu

1 2 Tabla perforata

Ţesătură flexibilă

Foaie ştampilată

5 Sârmă ţesătă

4 5

Suprafaţă solidă de cuarţ

Suprafaţă solidă de cuarţ

Acoperire epoxidica

Suprafata solida

Acoperire epoxidica

Suprafaţă solidă de cuarţ

TEXTURA SI CULOARE

Interacţiunile culorii, materialului şi texturii, reacţionând la rândul lor la lumină, toate contribuie la caracterul unui mediu interior. Mai precis, valoarea culorii are un efect direct asupra modului în care un material îşi traduce calităţile vizuale sau tactile. Trei familii generale de palete au implicaţii diferite pentru rolul texturii în conceptul general de design: paletele albe, neutre şi întunecate.

Palete albe

Cu paletele de culori albe, umbrele create de diferenţele de texturi ale materialelor sunt mai pronunţate; ca urmare, această strategie de paletă pune adesea în prim plan textura ca concept principal de design. O paletă albă are cel mai mult succes cu o abundenţă de lumină naturală pentru a evidenţia contrastul în suprafeţe şi texturi. De exemplu, umbrele obloanelor ferestrelor pot arunca modele puternice pe suprafeţe care se adaugă la bogăţia finisajelor. Această paletă poate beneficia şi de materiale cu texturi naturale precum lenjerii de pat şi covoare din sisal. Atunci când este combinată cu elemente contrastante întunecate, cum ar fi o podea ebonizată sau o suprafaţă lăcuită, o paletă albă poate fi răcoritoare şi îndrăzneaţă, dar necesită o întreţinere meticuloasă şi poate să nu fie practică pentru mulţi clienţi.

-

Tow Studios Architecture, Village Duplex, New York. Fotografie de Bjorg Manea.

Vopsea

Vopsea

Țesătură, textură țesută

Tesatura, model

Tesatura, model

Plută

Covor sisal

Suprafață solidă de cuarț

Mozaic de marmură

Piele, tesuta

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Palete neutre

Paletele neutre sunt cele mai puțin riscante din punct de vedere al designului, cele mai ușor de obținut aprobarea de către un client și cele mai dificil de transformat într-o schemă sofisticată. O paletă neutră are mai puține asocieri cu o anumită epocă și, prin urmare, este puțin probabil să devină datată. Pe de altă parte, această abordare riscă să fie banală dacă nu se realizează o gamă bogată de texturi și materiale. Paletele neutre pot încorpora cu ușurință multe materiale naturale, cum ar fi lemnul, pluta și piatra, pentru a echilibra texturile tactile cu texturile vizuale. Atunci când culorile de accent sunt injectate într-o paletă neutră, acestea trebuie aplicate doar în zone foarte mici pentru a crea un echilibru compozițional general.

Paletele neutre acoperă un spectru larg de culori, de la crem până la tonuri de gri reci. Această gamă trebuie asortată cu atenție cu materiale naturale adecvate, inclusiv lemn, piatră și metal.

Tonurile cremoase funcţionează bine cu lemnele cu nuanţe medii, cum ar fi stejarul şi anigre, pietrele calde precum calcarul şi travertinul şi metalele calde, cum ar fi bronzul şi cuprul. Tonurile de gri reci funcţionează bine cu lemnul închis, cum ar fi nucul şi abanosul, pietrele mai uşoare, cum ar fi marmura arabescato classico sau thassos, şi metalele reci, cum ar fi oţelul inoxidabil şi cromul.

Vopsea

Vopsea

Acoperire de perete din pânză de iarbă

Piele, tesuta

Plută

Tesatura, model

Suprafaţă solidă de cuarţ

Ţesătură

Tesatura, piele chenilia, sidefata

5

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Palete întunecate

În general, paletele mai întunecate necesită un contrast textural mai mare decât paletele mai deschise, deoarece umbrele nu sunt la fel de lizibile. Ca rezultat, paletele întunecate se pot baza mai mult pe reflexie decât pe relief material pentru contrastul textural. Unele materiale reflectorizante de luat în considerare sunt piatra lustruită, cum ar fi granitul negru absolut și mobilierul lăcuit negru. Paletele de materiale întunecate ar trebui să includă suprafețe de perete contrastante mai deschise, astfel încât camera să nu devină apăsătoare sau mohorâtă.

Texturi și Iluminare

Atât iluminarea artificială, cât și cea naturală afectează calitatea vizuală a texturilor. Umbrele care pătrund într-o cameră pot oferi interes vizual, în timp ce suprafețele reflectate adaugă profunzime compoziției generale.

Țesătură, țesătură

Tesatura, model

Țesătură

Piele de vacă

Tesatura, model

Piele

Lemn, stoc solid

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Capitolul 12: Model

Un model este o repetare a elementelor, de obicei aşezate într-o grilă. Modelele oferă un interes vizual suprafeţelor unei camere, fie că sunt textile, tapetări sau podele. Deşi sunt asociate în mod obişnuit cu textile, modelele pot fi găsite şi în elemente texturale precum un zid de cărămidă. Elementele repetitive creează echilibru şi ordine pe suprafeţe, mulţumind ochiul, iar un designer de interior priceput poate folosi modele pentru a stabili starea de spirit dorită. Modelele pot fi folosite în cantităţi mici pentru a evidenţia caracteristicile speciale dintr-o cameră sau pot acoperi fiecare suprafaţă pentru a amesteca toate elementele împreună. Deşi nu există reguli stabilite pentru aplicarea modelelor, este important să înţelegem efectele suprafeţelor modelate asupra unui interior.

EFECTELE MODELELOR

Suprafeţele modelate pot modifica citirile proporţionale ale unui spaţiu. Repetările la scară largă cu modele complexe şi culori contrastante pot fi atrăgătoare într-o cameră mare, dar o pot copleşi pe una mică. Modelele complexe sunt cel mai bine lăsate pentru ţesături sau suprafeţe de podea şi ar trebui să fie îngrijite

luate în considerare pe deplin pentru acoperirea pereţilor.

Modelele cu linii verticale pot adăuga înălţime unei camere cu tavane joase. Perdelele cu linii verticale care se extind de la podea la tavan vor face ca o cameră să pară mai înaltă. În schimb, modelele cu linii orizontale pot face ca o cameră sau o piesă de mobilier să pară mai lată.

Modelul are un efect asupra stării de spirit a unui spaţiu. Un model floral pe o suprafaţă va crea o senzaţie mult diferită de un model geometric pe aceeaşi suprafaţă. Modelele sunt expresive de stil şi sensibilitate şi dau imediat tonul pentru un mediu interior.

Modelul poate face o suprafaţă sau o piesă de mobilier mai pronunţată. Modelul poate fi folosit strategic pentru a atrage privirea către un anumit punct focal.

Scara unui model determină cât de complex sau de ocupat va arăta pe o suprafaţă. De exemplu, un model cu o mică repetare poate apărea ca o culoare solidă din întreaga cameră şi poate fi vizibil doar la o vizionare mai atentă.

Culoarea joacă un rol important în model. Cu cât culorile sunt mai contrastante într-un model, cu atât modelul este mai dinamic. Dacă un model este format din diferite tonuri de aceeaşi culoare, acesta poate fi destul de subtil.

Textura, de asemenea, joacă un rol în realizarea modelelor. O ţesătură pe un material textil monocromatic poate crea un model care adaugă interes unei ţesături altfel simplu.

CARACTERISTICILE MODELULUI

Variaţiile nesfârşite ale tiparelor sunt imposibil de cuantificat; cu toate acestea, majoritatea modelelor au anumite caracteristici. Modelele sunt alcătuite din repetări, care este elementul repetat pe suprafaţă. În cel mai simplu mod, repetarea este aşezată uniform într-o grilă. Pentru a oferi varietate modelului, acesta poate fi rotit sau oglindit de-a lungul unei axe invizibile.

Modelele pot fi, de asemenea, clasificate în funcţie de adâncimea designului. Repetarea va fi fie o figură bidimensională care joacă suprafaţa materialului, fie o figură tridimensională care îi conferă profunzime. Modelele tridimensionale sunt cele mai eficiente pe o suprafaţă plană, cum ar fi o suprafaţă de podea sau perete; au un impact mai mic asupra unei ţesături ondulate sau drapate.

Model bidimensional

Model tridimensional

Modele personalizate

Designerul poate încorpora modele în designul unui spațiu într-unul din două moduri: Cel mai evident este să selecteze și să specifice un model prefabricat, cum ar fi un material textil, tapet, covor și așa mai departe. Celălalt este de a proiecta o suprafață personalizat prin stabilirea unui model care este implementat în instalarea materialului.

Model pe un perete

PERSPECTIVE LA SUPRAFATA:

ANNABELLE SELLDORF

Annabelle Selldorf, descrie-te pe tine și practica ta.

Selldorf Architects este o firmă de arhitectură și design interior cu o reputație pentru proiectele care manifestă sensibilitate și reținere. Succesul muncii noastre se bazează pe o estetică clară și deliberată și pe angajamentul de a angaja clientul într-un proces de colaborare care promovează specificitatea și o calitate personalizată în proiect. Lucrarea noastră se caracterizează prin spații proporționate elegant, integritatea structurii, claritatea distribuției și a funcției și o redare deliberată a luminii; această abordare necesită detalii precise pentru un design nuanțat.

Portofoliul lucrărilor noastre include o gamă largă de construcții noi și renovări, inclusiv lucrări corporative, instituționale, de retail și rezidențiale de vârf. Selldorf Architects a finalizat, printre altele, numeroase proiecte prestigioase legate de artă: muzee, galerii și fundații de artă, precum și spații de expoziție și studiouri ale artiștilor.

Proveniți dintr-o familie de arhitecți. Au fost mentorii tăi? Aveți și alți mentori de design?

Tatăl meu este arhitect și designer și a avut întotdeauna o mare influență asupra muncii mele. Lucrarea sa poate fi descrisă ca fiind modernă clasic european și, cu siguranță, estetica lui Selldorf Architects este, de asemenea, adânc înrădăcinată în tradiția modernă. Acestea fiind spuse, este doar un punct de plecare; Am propriile mele strategii și instincte distincte.

Alți doi oameni care au făcut parte din educația mea în arhitectură și au avut o mare influență asupra mea sunt Raimund Abraham, profesorul meu de teză la Institutul Pratt, și Colin Rowe, cu care am studiat la Florența în timp ce îmi urma masteratul în arhitectură de la Universitatea Syracuse.

La cine sau la ce cauți inspirație?

În cazul arhitecturii interioare și al designului interior, încep mereu prin a căuta inspirație în spațiul în sine. Fiecare clădire existentă are propria sa calitate intrinsecă, cu care cred că este util să lucrăm – nu neapărat prin asimilare, ci ca o declarație de caracter original. Pentru proiectele de construcții noi, contextul real și perceput, calitatea mediului, dispoziția clientului și programul sunt cele care creează fundația pentru inspirație.

În munca de renovare, cum vă reconciliați agenda estetică cu modelele și ornamentația preexistente?

Dacă estetica este o părtinire dată în ceea ce privește gustul și stilul, atunci reconcilierea are loc într-un mod strategic prin analiza critică a elementelor individuale existente care fac contextul ceea ce este. Rezultatul poate fi fie o juxtapunere de elemente opuse, fie o izolare a părților individuale, dar întotdeauna într-un întreg mai mare.

Galeria Hauser & Wirth din Londra și Neue Galerie din New York sunt locuri neobișnuite în care să expuneți artă din cauza detaliilor istorice; mai exact, lambriurile din lemn ale pereților. Cum priviți expunerea de artă în aceste spații?

Atitudinea mea cu privire la expunerea de artă în aceste spații este de la sine înțeleasă în clădiri și amenajarea acestora.

Folosirea culorii în Palatul Canet din Mallorca, Spania, este eficientă și eficientă. Cu câteva culori îndrăznețe în mobilier, ați capturat atât o paletă spaniolă, cât și o sensibilitate modernă. Cum abordezi culoarea în proiectele tale?

Avem tendința de a folosi culoarea și textura mai mult cu țesăturile și mobilierul decât în spațiile arhitecturale, unde, în general, preferăm culorile albe sau neutre. În anumite circumstanțe, totuși, culoarea poate fi un răspuns adecvat contextului. În anumite privințe, culoarea este cel mai intuitiv răspuns la spațiu.

Ați conceput proiecte rezidențiale atât pentru clienți individuali, cât și pentru potențiali cumpărători, ca în proiectul Urban Glass House. Este abordarea dvs. de design diferită?

Abordarea de proiectare este aceeași în ambele cazuri. La proiectarea unui spațiu în absența unui client individual, programul este oarecum speculativ și gradul de specificitate este generat mai degrabă de Selldorf Architects decât de client; dar abordarea în sine rămâne neschimbată. În plus, desigur, design-urile noastre iau în considerare experiența.

De obicei, colaborăm îndeaproape cu o persoană; dar în cazul Casei de Sticlă Urbană, am colaborat cu un dezvoltator și un consultant de marketing într-un efort de a înțelege mai bine nevoile potențialilor cumpărători.

Care este metodologia dumneavoastră pentru selectarea unei palete de materiale?

Deși avem anumite aprecieri și antipatii sau o părtinire pentru anumite juxtapuneri de materiale, nu avem o strategie stabilită, în sine, pentru selectarea unei palete de materiale. Alegerile pe care le facem sunt o reflectare a gusturilor clientului și a considerațiilor de fezabilitate în ceea ce privește caracterul practic și costul; dar mai mult decât orice, se bazează pe gust.

Cu proiectele tale de interior, trebuie să-ți raționalizezi deciziile de design sau clienții tăi au încredere în gustul tău? Este diferit cu proiectele dvs. de arhitectură?

Faptul că un client are încredere în gustul tău este esențial pentru succesul oricărui proiect. Este la fel de important să-ți asculți clienții. Trebuie să le dezvolți și să câștigi încrederea lor și, la un anumit nivel, acest lucru nu are de-a face doar cu ascultarea cu atenție, ci și cu îndrumarea și direcționarea și explicarea rațiunii tale către ei. Acest lucru este valabil atât pentru proiectele de interior, cât și pentru proiectele de arhitectură.

Ai propria ta linie de mobilier, numită Vica. Poți să-l descrii și cum a apărut?

Am crescut la o fabrică de mobilă fondată de bunica mea. Tatăl meu a proiectat și mobilier, iar unele dintre piesele din linia Vica sunt reediții ale modelelor sale originale. Vica este o colecție de mobilier de interior care oferă piese profund funcționale, de înaltă calitate, realizate manual, rafinate la scară și modern clasic.

Există un tip de clădire sau proiect pe care nu l-ați realizat și pe care ați dori să îl puteți face?

Mi-ar plăcea să fac tot ce nu am făcut încă, inclusiv școli și spații publice, pentru ca oamenii să trăiască mai ușor.

Ați putea numi câteva spații care v-au impresionat sau afectat cu adevărat?

Sunt impresionat de Hagia Sofia din Istanbul, Turcia, datorită spațiului său pur. O altă clădire preferată este Biblioteca lui Erik Gunnar Asplund din Stockholm din Suedia, datorită combinației sale de spațiu frumos proporționat, afluxul de lumină naturală și calitatea uimitoare a detaliilor.

A părăsit Reședința Ackerman. Fotografie de Simon Upton. Dreapta Palacio Canet. Fotografie realizată de Selldorf Architects.

MEDII

Confortul intangibil al unei camere, adesea evaluat intuitiv, este la fel de important ca şi caracterul vizual al unui spaţiu. A face ca o cameră să se simtă confortabilă într-o zi rece de iarnă are la fel de mult de-a face cu calitatea luminii, temperatura, nivelul de umiditate şi lipsa mişcării aerului ca orice element care poate fi văzut. Deoarece lumina, indiferent dacă este naturală sau artificială, afectează aproape fiecare aspect al unui mediu interior, atât din punct de vedere funcţional, cât şi emoţional, designerii trebuie să înţeleagă cum să o integreze în conceptul lor.

Designerii de interior nu proiectează şi nu specifică sisteme de încălzire, răcire, electrice şi sanitare, ci se bazează pe alţi profesionişti pentru a-şi realiza viziunea. În acest scop, designerii funcţionează ca regizorii de film, orchestrând conceptul mai larg al mediului. Pe lângă definirea acestor calităţi dorite, designerul de interior trebuie să fie abil în integrarea şi ascunderea orificiilor de ventilaţie, radiatoarelor şi sistemelor de control care oferă confort în interior.

Capitolul 13: Lumina naturală

Prea des în practica interioară, calitatea luminii naturale este în general luată în considerare, dar nu este pe deplin integrată în conceptul de design. Cu toate acestea, controlul, canalizarea şi filtrarea luminii naturale atunci când intră într-un spaţiu poate fi una dintre cele mai eficiente strategii de proiectare. Lumina poate fi o componentă puternică a unui mediu, având în vedere tendinţa noastră înnăscută de a reacţiona la calităţile luminii în moduri emoţionale şi intuitive: designerii ştiu că orchestrarea unei secvenţe de spaţii care să se termine într-o cameră plină de soare va însenina cu siguranţă starea de spirit a ocupanţilor. Mai mult, în termeni practici, studiile au arătat că iluminatul natural promovează productivitatea la locul de muncă şi în mediile academice. Dincolo de beneficiile poetice şi funcţionale ale lucrului cu lumina naturală, un rezultat de succes necesită manipularea sa atentă pentru a evita nivelurile incomode de luminozitate, strălucire şi câştig de căldură.

CONDIŢII DE MEDIU

Pentru a proiecta eficient cu lumină naturală, proiectantul trebuie să înţeleagă orientarea solară a fiecărei încăperi şi configuraţia şi caracteristicile mediului exterior adiacent fiecărui spaţiu. De exemplu, o cameră ale cărei ferestre sunt orientate spre sud poate beneficia de un copac bine plasat, care filtrează lumina soarelui - în special un copac foioase ale cărui proprietăţi de filtrare se schimbă odată cu sezonul. În acelaşi timp, o încăpere orientată spre nord poate beneficia de un element de perete sau de peisaj care primeşte lumină puternică dinspre sud, care apoi intră în interior sub formă de lumină superbă.

ORIENTARE ŞI FUNȚIONARE SOLARĂ

Activităţile anticipate într-un spaţiu vor determina modul în care trebuie controlată lumina naturală. Camerele orientate spre sud au cea mai bună orientare pentru majoritatea funcţiilor, deoarece admit cea mai constantă lumină solară pe tot parcursul zilei. În schimb, o cameră cu ferestre orientate spre nord permite intrarea doar a luminii difuze, ceea ce o face o locaţie ideală pentru studioul unui artist. Din acelaşi motiv, o cameră orientată spre nord este, de asemenea, cea mai bună pentru computere, deoarece minimizează potenţialul de strălucire pe ecranele monitorului. Dacă o sală de calculatoare trebuie să fie orientată spre sud, designerul va trebui să ia în considerare tratamentele ferestrelor ca parte centrală a conceptului de design.

Deschiderile ferestrelor care sunt orientate spre vest primesc soarele de după-amiază târziu într-un unghi foarte scăzut, o condiţie ideală pentru o sufragerie şi/sau sufragerie, dar vor fi necesare tratamente pentru ferestre pentru a reduce strălucirea cauzată de lumina directă a soarelui care pătrunde adânc în spaţiu. Ferestrele orientate spre est permit intrarea soarelui dimineaţa devreme, ceea ce este ideal pentru un loc de mic dejun sau pentru cafeaua într-un mediu de birou. Orientarea deschiderilor dintr-un dormitor ar trebui să influenţeze selecţia tratamentelor pentru ferestre, în special pentru ferestrele care privesc spre est.

Nord: lumină difuză

Vest: soare de după-amiază târziu

Est: soarele de dimineaţă devreme Sud: lumina cea mai consistentă

Lumină sezonieră

Altitudinea traseului soarelui se schimbă constant şi se află la cel mai scăzut unghi iarna şi la cel mai înalt unghi vara. Când soarele este jos pe cer în timpul iernii, permite mai multă lumină naturală şi căldură să pătrundă într-un spaţiu, în timp ce opusul este adevărat vara. În mod ideal, un designer ar trebui să observe condiţiile de lumină în schimbare ale unui spaţiu pe parcursul unui an, acordând o atenţie deosebită cantităţii de lumină şi umbră dimineaţa, la prânz şi după-amiaza, pe măsură ce soarele îşi schimbă poziţia pe cer de la iarnă la vară. În loc de observaţie directă, efectul luminii naturale pe baza mişcării soarelui poate fi prezis pentru orice locaţie şi perioadă a anului.

Unghiul soarelui se schimbă mereu. Cel mai înalt unghi este atins pe 21 iunie şi cel mai mic unghi pe 21 decembrie.

Dimensiunea şi configuraţia deschiderilor din pereţi şi tavan vor determina şi caracterul luminii naturale într-un spaţiu. Ferestrele sunt cel mai convenţional mod de a canaliza lumina soarelui într-un spaţiu. Dimensiunea şi configuraţia lor pot fi modelate pentru a crea efectul dorit. În plus faţă de lumina care trece direct prin sticlă, lumina respinsă de la

pervazurile ferestrelor şi la stâlpi contribuie la nivelul general şi la calitatea luminii într-o cameră. Contrastul dintre deschiderile ferestrelor şi suprafeţele lor din jur trebuie luat în considerare cu atenţie. De exemplu, o cameră orientată spre sud cu câteva ferestre perforate într-o întindere mare de perete va produce un contrast inacceptabil; acelaşi spaţiu cu o întindere mare de sticlă, pe de altă parte, va avea o lumină mai uniform distribuită.

Luminatoarele sunt o altă modalitate de a canaliza lumina naturală într-un spaţiu. Este important să configuraţi planul tavanului şi intradoşii pentru a controla cantitatea de lumina directă a soarelui care poate pătrunde într-o cameră, deoarece poate duce la câştiguri nedorite de căldură şi poate estompa covoarele, tapiţeria şi lucrările de artă. Cele mai bune spaţii cu iluminare superioară sunt cele care se bazează pe lumina care sări din scafe şi golfuri de tavan, mai degrabă decât cele care permit o vedere directă a cerului.

<d CQ

S

^3 CD

3

5

w

CD

Z5

CD

Lumina naturală sare în jurul curburii golfului pentru a crea un efect luminos, accentuat de ornamentele metalice aurii.

Lumina naturală poate fi controlată în trei moduri: prin tratamente aditive, cum ar fi jaluzelele, draperiile şi umbrele; prin specificaţia sticlei; iar prin configurarea deschiderii în sine. Noile tehnologii de sticlă, cum ar fi fritarea, permit geamului în sine să funcţioneze ca un sistem de filtrare a luminii. Pot fi specificate şi acoperiri pentru sticlă care filtrează lumina care intră într-un spaţiu şi reduc în special razele ultraviolete. Locaţia şi designul deschiderii ferestrei pot afecta dramatic calitatea luminii. Ferestrele care se întâlnesc cu planul tavanului sau peretele camerei vor permite luminii naturale să ilumineze o întreagă suprafaţă, sporind nivelurile de lumină şi reducând contrastul. Adâncimea peretelui poate fi, de asemenea, manipulată prin crearea de stâlpi şi praguri adânci; un perete exterior, de exemplu, poate fi căptuşit cu biblioteci. Adesea, montantele ferestrelor în această configuraţie sunt înclinate spre interior, pentru a maximiza cantitatea de lumină care se reflectă adânc în cameră.

SINTETIZAREA ELEMENTELOR DE DESIGN

Proiectarea cu lumină naturală necesită o sinteză atentă cu alte elemente de design. Camerele care sunt predispuse la contraste ale nivelurilor de lumină datorită orientării şi deschiderilor existente ale ferestrelor, de exemplu, vor trebui echilibrate cu grijă cu lumină artificială. Paletele de culori ar trebui, de asemenea, să fie coordonate cu calitatea luminii naturale dintr-o cameră. Pentru camerele care beneficiază de lumină naturală directă şi schimbătoare, o paletă mai neutră poate fi mai potrivită. Camerele care primesc doar lumină nordică sau difuză pot garanta mai multă culoare. Arhitectura vernaculară indică o astfel de abordare: arhitectura tradiţională scandinavă este bogat colorată, în timp ce casele tradiţionale din Grecia şi Spania sunt vopsite în alb.

Capitolul 14: Lumina artificială

Luaţi în considerare un spaţiu interior puternic evocator, unul în care starea de spirit este imediat uimitoare şi sunt şanse mari ca iluminatul să aibă un rol central în designul său. Într-un restaurant care este atât confortabil, cât şi contemporan, de exemplu, iluminatul artificial va informa caracteristicile de design şi caracterul spaţiului. Suprafeţele şi culorile simple vor fi selectate pentru a profita cel mai bine de lumină: pereţii ar putea fi de un galben cald, untos, iar oglinzile şi alte suprafeţe reflectorizante folosite pentru a arunca strălucirea focală a lumânărilor şi a luminii moale în jurul camerei.

Designul de iluminat care creează o stare de spirit se bazează pe o abordare care este în contradicţie cu designul de iluminat care caută niveluri de iluminare specifice şi distribuite uniform. Acest tip de iluminare „perfectă" poate fi potrivită pentru spaţiul de birou flexibil, dar nu reuşeşte să producă un cadru imaginativ pentru majoritatea celorlalte activităţi umane. Cu toate acestea, prin înţelegerea sarcinilor specifice destinate unui spaţiu, designerul poate determina cu uşurinţă strategiile de iluminare adecvate care vor integra funcţia şi inspiraţia într-un design.

TIPURI DE ILUMINARE

Iluminatul artificial este cel mai bine examinat în funcţie de funcţia pe care o îndeplineşte, de obicei descrisă ca iluminare ambientală, de accent, focală sau de activitate. Iluminarea ambientală este lumina de uz general dintr-un spaţiu. În mod ideal, sursa de lumină ambientală provine din diferite corpuri de iluminat care pot fi controlate şi reglate individual, în funcţie de ora din zi sau de cantitatea de lumină naturală disponibilă.

Iluminatul de accent acţionează ca un reflector pentru a ilumina o anumită operă de artă, un detaliu arhitectural sau o piesă de mobilier. Luminile de accentuare sunt de obicei corpuri de iluminat de joasă tensiune care pot fi ajustate manual pentru a se concentra asupra unui

anumit obiect. Pentru a evita strălucirea, sursa de lumină trebuie să fie la un unghi de 30 de grade față de obiect.

Spre deosebire de sursele de iluminare ambientală sau de accent, candelabrele, scone-urile de perete și lămpile atrag privirea asupra lor. Aceste obiecte strălucitoare servesc ca puncte focale într-o cameră și, de fapt, sunt adesea denumite strălucire focală. Cele mai de succes soluții de design de iluminat echilibrează lumina ambientală cu strălucirea focală.

Iluminarea sarcinii oferă lumină pentru o anumită activitate. Într-un spațiu tipic de birou, nivelurile de lumină sunt distribuite uniform printr-o grilă de corpuri fluorescente, dar sunt de obicei completate cu o lumină de lucru pe fiecare desktop. Sarcinile diferite necesită niveluri de iluminare diferite, pentru care există recomandări generale. Nivelurile de iluminare pot fi descrise în lumânări-picior, care măsoară cât de multă lumină ar arunca o lumânare aprinsă pe o suprafață aflată la un picior distanță. Echivalentul metric este luxul.

NIVELURI DE LUMINĂ RECOMANDATE

BAZELE DE ILUMINARE

Iluminarea este măsurată prin cantitatea de flux luminos pe o suprafață, numită iluminare. Se exprimă fie în lumânări-picior (iluminanță într-un picior pătrat), fie în lux (iluminare într-un metru pătrat). O sursă de lumină artificială este denumită lampă. Deși lămpile sunt identificate în mod obișnuit după puterea lor, aceasta nu descrie puterea luminii. Un wat este măsurarea consumului de energie de la o anumită sursă de lumină. Așadar, o lampă cu incandescență și o lampă fluorescentă pot avea aceeași putere de lumină ca lumânările de picior sau lux, în timp ce variază dramatic în putere. De exemplu, o lampă cu incandescență de 60 de wați are aceeași putere de lumină ca o lampă fluorescentă de 15 wați.

Lumina care vine de la o singură sursă punctuală poate, la fel ca lumina directă a soarelui, să creeze zone întunecate de umbră în jurul fondului de lumină pe care îl oferă. O sursă punctuală atrage atenția asupra suprafeței pe care o luminează și îi evidențiază caracteristicile inerente. Lumina difuză, ca aceea într-o zi înnorată, distribuie lumina uniform și nu este suficient de puternică pentru a crea umbre. Deși această distribuție uniformă a luminii poate fi bună într-un mediu de lucru, deoarece este ușoară pentru ochi, poate părea puțin plictisitoare și lipsită de viață în timp.

O lampă fără umbrire sau un corp de iluminat prost poziționat cu o lampă expusă poate provoca luminozitate extremă de la o sursă de lumină numită strălucire. Deși nu poate fi măsurată, strălucirea este ușor de recunoscut. Poate afecta vederea și poate induce disconfort, deoarece ochiul mijește de obicei pentru a reduce impactul durității sale. Reflexia voalării este un alt tip de strălucire care este cauzată de luminozitatea unei surse de lumină care se reflectă pe o suprafață strălucitoare, cum ar fi sticla. Un exemplu familiar ar putea fi reflectarea unei ferestre luminoase pe ecranul unui computer. Distribuția și

amplasarea bine gândită a corpurilor de iluminat pot reduce în mod semnificativ strălucirea.

TIPURI DE LĂMPI

Sunt disponibile multe tipuri de lămpi, fiecare având caracteristici specifice pentru redarea culorii, dimensiunea, consumul de energie și durata de viață a lămpii. Jonglerea cu toate variabilele poate fi complexă. Pentru a specifica corect lămpile, designerii ar trebui să cunoască ratingul lor de eficacitate (1 = scăzut/slab, 5 = ridicat/excelent), precum și temperatura de culoare corelată și indicele de redare a culorii.

Temperatura de culoare corelată

neutru

3500-3800K

cald

1900-3450K

rece

4000-6500K

Indicele de redare a culorilor

sărac

bine excelent

• • e

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Eficacitate: 5

Durata de viaţă a lămpii: 10.000-20.000 de ore

Balast/Transformator: da

Ieşire de la început la complet: 5-10 minute

Eficacitate: 5

Durata de viaţă a lămpii: 24.000 de ore

Balast/Transformator: da

Ieşire de la început la complet: 3-5 minute

NOI TEHNOLOGII DE ILUMINARE

Deşi tehnologiile de iluminare cu fibră optică şi LED există de ceva vreme, acestea devin acum mai uşor disponibile pentru designeri. Ambele tipuri de iluminat sunt mai eficiente din punct de vedere energetic decât iluminatul fluorescent, dar şi costuri mult mai prohibitive. Pe măsură ce piaţa continuă să se concentreze pe eficienţa energetică, totuşi, designerii vor vedea că aceste tehnologii avansează şi devin mai accesibile.

Iluminat cu fibră optică

Această tehnologie se bazează pe fire de cabluri acrilice pentru a transmite lumina de la sursa de lumină, numită iluminator, la capetele cablurilor. Iluminatorul este pur şi simplu o cutie cu fie o lampă cu halogen de tungsten, fie o lampă cu halogenuri metalice de diferite puteri. Lămpile cu halogen din tungsten sunt mai frecvente, în timp ce lămpile cu halogenuri metalice sunt de obicei folosite pentru instalaţii mari. Capetele cablului acrilic sunt adunate într-un mănunchi şi plasate într-o deschidere direct în faţa lămpii. Iluminatoarele ar trebui să fie amplasate convenabil pentru un acces uşor pentru a reaprinde corpurile de iluminat. De asemenea, este important să reţineţi că iluminatoarele au nevoie de ventilaţie pentru a elibera căldura generată de lampă.

În funcţie de designul iluminatului, pot exista mai puţin de o mână de cabluri acrilice sau sute de cabluri. Lungimea cablurilor poate varia în funcţie de instalaţie, dar, ca regulă generală, acestea nu trebuie să depăşească 50 de picioare (15 metri), altfel transmisia

luminii va fi compromisă. Avantajul acestui sistem este că mai multe lumini pot fi amplasate în locuri greu accesibile, controlate de o singură lampă din interiorul iluminatorului.

Iluminare LED

Deşi diodele emiţătoare de lumină (LED-urile) folosesc o fracţiune din electricitate şi durează de până la zece ori mai mult decât lămpile fluorescente, acestea sunt prea costisitoare pentru a fi utilizate în iluminatul general. LED-urile sunt disponibile în intensităţi mari de lumină roşie, verde şi albastră şi în combinaţia tuturor celor trei lumini colorate

Temperatura de culoare corelată comparativă

produce lumină albă. Combinaţiile variate ale celor trei culori pot produce un spectru complet de opţiuni de culoare. LED-urile au avantajul suplimentar de a nu produce căldură. În prezent, LED-urile sunt folosite în designul interior pentru a crea efectele dorite, cum ar fi accentuarea unei revelaţii sau spălarea unui perete cu lumină colorată. Pe măsură ce tehnologia avansează, aceasta va deveni mai accesibilă şi, în cele din urmă, va fi aplicată la iluminatul de uz general.

TERMINOLOGIA ILUMINAT

Balast: Mic dispozitiv care controlează fluxul de curent furnizând tensiunea de pornire necesară şi apoi reducând curentul în timpul funcţionării.

Temperatura de culoare corelată (CCT): caracteristica spectrală a unei surse de lumină, măsurată în Kelvins (K). Cu cât temperatura este mai scăzută, cu atât tonurile (galben/roşu) sunt mai calde; cu cât temperatura este mai mare, cu atât tonurile (albastre) sunt mai reci. Lumina soarelui în zori are o temperatură de culoare de 1900K, în timp ce un cer acoperit uniform este de 6527K.

Indicele de redare a culorilor (CRI): scară de la 1 la 100 care descrie efectul unei surse de lumină asupra unui obiect sau a unei suprafeţe. Cu cât indicele este mai mare, cu atât obiectul apare mai natural şi mai vibrant.

Balast de reglare a luminii: Dispozitiv utilizat cu lămpile fluorescente pentru a varia puterea luminii prin utilizarea unui control de luminozitate.

Eficacitate sau eficienţă luminoasă: eficienţă în care energia electrică este convertită în lumină. Eficacitatea măsoară numărul de lumeni emişi pe waţi consumaţi (Im/W).

Lampă de joasă tensiune: lampă cu incandescenţă care funcţionează cu tensiune joasă, variind de la 6 la 12 volţi.

Luminanţă: cantitatea de lumină reflectată sau transmisă de un obiect.

Transformator: Dispozitiv conceput pentru a creşte sau a reduce tensiunea electrică.

Capitolul 15: Sisteme invizibile

Confortul intangibil al unei camere, inclusiv temperatura, calitatea aerului şi umiditatea, sunt luate de la sine înţelese dacă sunt proiectate cu succes, dar devin sursa multor plângeri dacă se dovedesc inadecvate sau neregulate. În plus, accesoriile de confort - difuzoare, grile, termostate, lumini, recipiente - pot pătrunde cu uşurinţă într-un spaţiu cu caracterul lor omniprezent de la raft. Având în vedere aceste provocări, este important ca proiectanţii să selecteze cei mai buni ingineri mecanici şi electrici şi să înceapă coordonarea devreme în procesul de proiectare.

Esenţial pentru un proiect de design interior de succes este o contabilitate completă a tuturor echipamentelor de control pentru sistemele mecanice, electrice şi sanitare. Designerii trebuie să încorporeze întrerupătoare de lumină, recipiente şi orificii de ventilaţie în primele cote interioare. Odată luate în considerare şi desenate, va fi mult mai uşor să găsiţi soluţii inteligente pentru a face aceste elemente de zi cu zi mai puţin invadante. Difuzorul mecanic, de exemplu, poate provoca un întreg concept de design de tavan, cu difuzoare liniare ascunse în decalajul dintre două planuri de tavan, şi astfel defineşte caracterul spaţiului.

BAZELE SISTEMELOR DE CONSTRUIRE

Sistemele de bază ale clădirii includ încălzirea, răcirea şi ventilaţia (HVAC); electric; si sisteme sanitare. Alte sisteme precum protecţia împotriva incendiilor şi securitatea nu sunt discutate aici, dar ar trebui să fie luate în considerare atunci când proiectaţi o cameră. Inginerii sunt responsabili pentru proiectarea sistemelor de construcţie, în timp ce arhitecţii şi proiectanţii coordonează integrarea sistemelor. În consecinţă, proiectanţii trebuie să aibă o înţelegere conceptuală a gamei complete de sisteme de construcţie. De exemplu, corpurile de iluminat, difuzoarele de alimentare şi retur, dispozitivele de siguranţă a vieţii şi altele asemenea sunt situate pe un plan de tavan reflectat şi coordonate cu desenele inginereşti de către proiectant.

SISTEME MECANICE

Confortul termic poate fi asigurat de aer, apă sau electricitate, fiecare opţiune având avantaje sau dezavantaje pentru o anumită situaţie. Sistemele de aer conducte pot asigura atât încălzire, cât şi răcire. Sistemele hidronice sunt economice pentru încălzire, dar nu sunt ideale pentru răcire. Sistemele electrice sunt foarte costisitoare de operat, dar nu presupun foarte multe echipamente.

Sisteme de aer conducte

Pentru a furniza căldură în clădiri sunt utilizate diferite tipuri de sisteme de aer, dintre care cele mai comune sunt descrise mai jos.

Localizarea difuzoarelor

Sistemele de aer necesită difuzoare, registre sau grile la capetele conductelor. În funcție de designul spațiului, conductele pot fi expuse sau ascunse deasupra unui tavan. Cu toate acestea, difuzoarele ar trebui să fie poziționate uniform și aproape de peretele perimetral, unde câștigul sau pierderea de căldură este cel mai important. Deoarece aerul cald se ridică, aerul de alimentare este de obicei montat în tavan sau sus, pe un perete. Aerul de retur atrage aer cald și viciat dintr-o cameră și trebuie amplasat departe de aerul de alimentare. Difuzoarele de aer retur, registrele și grilajele pot fi poziționate pe tavane, pereți sau podele.

Sisteme Hidronice

Sistemele hidronice reglează temperatura apei pentru a asigura încălzirea sau răcirea unui spațiu. Cazanele încălzesc apa pentru sistemele de încălzire, în timp ce răcitoarele răcesc apa pentru sistemele de răcire. Sistemele descrise mai jos sunt cele mai utilizate.

Radiatoarele cu tuburi cu aripioare sunt realizate din țevi de cupru cu multe aripioare de cupru care radiază căldură de la apa fierbinte din țevi. Aerul rece este extras din partea de jos a tubului cu aripioare și apoi încălzit. Aerul cald se ridică apoi și încălzește camera. Radiatoarele cu tuburi ale aripioarelor sunt de obicei amplasate de-a lungul plintei unui perete exterior și sunt proiectate doar pentru a furniza căldură.

Fan-coil-urile asigură încălzirea și/sau răcirea spațiilor individuale. Ventiloconvectorul este alcătuit dintr-un ventilator cu una sau două serpentine care conțin apă caldă sau rece. Setările variabile sunt controlate prin schimbarea vitezei ventilatorului, reglarea debitului de apă sau pornirea sau oprirea bobinelor electrice. Unitățile fancoil sunt de obicei amplasate pe un perete exterior și sunt destul de voluminoase; cu toate acestea, unitățile încastrate și unitățile cu profil redus ocupă mai puțin spațiu.

Sistemele de încălzire radiante sunt o plasă de tuburi flexibile umplute cu apă caldă care radiază căldură prin suprafață. Acestea sunt de obicei montate pe podea sau pe tavan și oferă căldură și confort unui spațiu. Sunt utilizate cel mai frecvent în aplicații rezidențiale, cum ar fi băile. Diferite tipuri de sisteme sunt realizate special pentru construcții noi sau renovari

proiecte.

Radiatoarele cu panouri de oțel funcționează similar cu vechiul calorifer din fontă, dar sunt mai elegante și mai eficiente în spațiu decât fostele lor omologii. Apa circulă în panou printr-

o ramură de alimentare cu apă şi o ramură de retur, încălzind camera prin radiaţie şi convecţie.

Sisteme electrice de încălzire

Principalul avantaj al sistemelor de încălzire electrică este că nu necesită echipamente suplimentare. De asemenea, sunt uşor de instalat şi de dimensiuni relativ mici. Dezavantajul este că sunt foarte scumpe de exploatat şi consumă multă energie. Poate că cea mai bună utilizare a unui sistem de încălzire electrică este ca sursă suplimentară de căldură în combinaţie cu un sistem de aer forţat.

Unităţile de convecţie naturală încălzesc aerul rece pe măsură ce curge prin ele. Aerul cald se ridică apoi şi încălzeşte spaţiul. Aceste unităţi sunt de obicei montate de-a lungul unei plinte sau a podelei, de obicei de-a lungul unui perete exterior.

Cuptoarele electrice nu se bazează pe convecţia naturală pentru a distribui aerul, ci mai degrabă furnizează căldură prin suflarea aerului cald într-o cameră cu ventilator. Ele vin în diferite forme şi dimensiuni, în funcţie de capacitatea necesară.

Electricitatea este distribuită de la o companie locală de utilităţi prin curenţi de înaltă tensiune către un transformator. Transformatorul reduce apoi curenţii la curenţi monofazaţi. Curenţii sunt apoi legaţi într-un contor care înregistrează cantitatea de energie electrică utilizată. Curenţii se deplasează apoi către panourile electrice, care distribuie circuitele separate care deservesc diferite încăperi. Firele izolate în conducte metalice rigide transportă electricitatea la destinaţia sa finală.

Cu îndrumarea unui inginer electrician, un designer de interior poate fi responsabil pentru localizarea întrerupătoarelor, prizelor, variatoarelor, panourilor electrice şi altele asemenea. Proiectanţii ar trebui să poată citi o diagramă de cablare pentru a se asigura că comenzile pentru iluminat şi echipamente funcţionează cu intenţia de proiectare. Unele dintre dispozitivele electrice standard sunt descrise mai jos.

Pentru a completa analiza şi planificarea atentă a schemei de iluminare, designerii trebuie să aibă o înţelegere de bază a tuturor opţiunilor de control al iluminatului. Acestea variază de la dimmer-uri pentru casete de perete, obişnuite în majoritatea setărilor casnice, până la sisteme complexe de gestionare a iluminatului, adecvate pentru clădirile mari, care monitorizează consumul de energie. Comenzile de iluminare servesc două scopuri de bază: de a crea o stare de spirit/setare şi de a conserva energia. Găsirea sistemului adecvat care funcţionează pentru o anumită funcţie şi buget poate necesita luarea în considerare a unuia sau a unei combinaţii dintre următoarele sisteme.

SISTEME DE INSTALARE

Sistemele de instalaţii sanitare furnizează apă şi extrag apele uzate şi canalizarea dintr-o clădire. Aceste sisteme sunt proiectate de ingineri, dar trebuie să fie înţelese de proiectanţi pentru a şti când localizarea sau mutarea unui dispozitiv este rezonabilă sau nu.

Apa este furnizată prin presiune prin conducte verticale, numite coloane, către băi şi bucătării sau oriunde este nevoie de apă. Aceste conducte au un diametru mic şi pot trece neobservate în grosimea unui perete standard. Riserul se conectează la o ţeavă orizontală care apoi se conectează la un dispozitiv de fixare.

Omologul mai dificil este scurgerea, care foloseşte gravitaţia pentru a mobiliza deşeurile până la conexiunea de canalizare. Ţevile de scurgere se deplasează întotdeauna în jos pe o pantă care este reglementată de codul de construcţie pentru diferite dispozitive de fixare. Drenul vertical care transportă apa uzată de la chiuvete şi băi este denumit coş de deşeuri; diametrul său este suficient de mic pentru a se potrivi într-un perete tipic de tip stud. Drenul care se conectează la toalete se numeşte stivă de pământ; este de două ori mai mare în diametru şi nu se încadrează într-o construcţie standard de perete. Atât deşeurile, cât şi stiva de pământ trebuie să se ridice vertical printr-o clădire până la acoperiş pentru o ventilaţie adecvată.

Fiecare dispozitiv sanitar are o conductă în formă de S, numită capcană, care împiedică scurgerea sau creşterea apei. De asemenea, capcana previne pătrunderea mirosurilor din conducta de scurgere în cameră. Deoarece fiecare ţeavă de scurgere trebuie să se deplaseze în sus şi în jos, este dificil să schimbaţi locaţia unui element sanitar fără a afecta spaţiile de dedesubt şi de deasupra.

PERSPECTIVE PRIVIND MEDII:

YABU PUSHELBERG

George Yabu şi Glenn Pushelberg, descriu-l pe Yabu Pushelberg şi ceea ce faci.

Suntem o practica de design interior specializata in doua domenii: magazine cu amanuntul si hoteluri. Avem birouri în Toronto şi New York. Căutăm să lucrăm cu clienţi care sunt în vârful jocului lor. Nu suntem interesaţi de piaţa de mijloc sau de masă, dar dacă există un client care caută să realizeze ceva ca viziune, lucrăm cu el pentru a realiza acea viziune.

Ne străduim mereu să devenim mai buni în ceea ce facem. Avem întâlniri cu toţi liderii noştri de proiectare pentru a decide care sunt obiectivele noastre: Cum devenim designeri mai buni? Cum ne pregătim mai bine designerii juniori? Cum găsim clienţi mai buni? Toate acestea sunt obiective aspiraţionale – nu să devină mai mare, ci să devină mai bun. Asta este mai important pentru noi. De asemenea, suntem interesaţi şi curioşi să încercăm lucruri noi, să lucrăm în zone noi ale lumii, să perfecţionăm ceea ce facem, dar să nu avem un stil singular. Procesul nostru este despre experimentare şi mutarea ideilor noastre.

Munca dumneavoastră variază de la mobilier la ospitalitate până la spații interioare corporative. Există o metodologie de bază pe care o aduci în fiecare proiect?

Îți cauți inspirația sau punctul de plecare. Aceasta ar putea fi întâlnirea cu un nou client, mersul într-un loc nou, înțelegerea unui nou program, înțelegerea contextului în care lucrați sau viziunea clientului dvs. sau arhitectura în care lucrați.

Acestea sunt punctele în care începeți cercetarea și începeți să dezvoltați un program conceptual. De exemplu, lucrăm la noul hotel Mandarin Oriental din Mumbai. Evident, suntem inspirați de profunzimea și amploarea culturilor indiene, suntem inspirați de noțiunea de meșteșug și artă din India. De asemenea, suntem motivați de viziunea unui tânăr antreprenor care dorește să devină cel mai bun hotelier din Mumbai și dorește să atragă atât mulțimea de la Bollywood - acea mulțime indiană bogată stabilită - cât și o clientelă internațională. În acest sens, ce înseamnă să iei o veche companie de lux precum Mandarin Oriental și să o transformi în ceva care este nou, dar totuși adecvat?

Cernem toate aceste informații, le distilăm și începem să dezvoltăm un limbaj vizual nou și adecvat pentru un anumit proiect. Nu este o metodologie simplă și singulară, ci una bazată pe colectarea de informații mentale și vizuale, distilare și apoi răsucire, astfel încât să fie din nou nouă. Este important ca lucrarea să nu devină stilistică, ceea ce este o capcană cu adevărat ușoară în care pot cădea desenele. Nu ne interesează asta. Nu ne interesează să fim adepți.

Această secțiune a cărții se concentrează pe aspectele designului interior care par la început a fi secundare creării spațiului, dar de fapt sunt esențiale pentru înțelegerea și experimentarea designului. Cum abordați aceste probleme în practica dumneavoastră?

Credem că aspectele sunetului, luminii și mișcării sunt extrem de interesante. În spa-ul Amore-Pacific pe care l-am făcut în Soho, am folosit software comportamental împreună cu imagini proiectate care sunt determinate de mișcare. Proiectăm o scenă cu flori de cireș care cad în vânt și, pe măsură ce te apropii, florile de cireș te urmăresc sau pe ecran apar imagini pe măsură ce te apropii de el. Deci, folosirea simțurilor și utilizarea tehnologiei în moduri blânde, realizate în mod eficient, creează un interior mai dinamic din punct de vedere emoțional.

În proiectarea restaurantelor, barurilor sau hotelurilor, pentru noi, succesul interiorului vine nu dintr-o idee bombastică, ci dintr-o colecție de părți care creează un răspuns emoțional: cum folosești lumina într-un mod mai pictural; cum folosești tehnologia într-un mod soft; ceea ce auzi într-un spațiu, acustica unui spațiu, toate aceste lucruri întăresc această noțiune. Sunetul este puțin mai complicat, dar în unele cazuri poate fi folosit și eficient.

Cum a schimbat această idee de tehnologie soft modul în care practici designul interior, de când ai început până acum?

În prezent, folosim arta în multe dintre instalaţiile noastre, deoarece aceasta ne oferă automat un punct de plecare în interioarele noastre. Comandăm piese de artă, cum ar fi arta cinetică şi video, care utilizează tehnologia pentru a personaliza un răspuns la persoana care ocupă spaţiul. Vizualizarea reală a artei în interioare este prima etapă, următoarea etapă este experimentarea artei.

De asemenea, începem să folosim tehnologia ca instrument de proiectare. Am folosit recent procese mai orientate spre grafic pentru a crea modele mai complexe, nu numai pentru lucruri precum covoare, ci şi pentru construirea de faţade. Facem un proiect pentru un hotel grandios - vă gândiţi la un hol tradiţional mare, cu un spaţiu mare şi înalt de tavan, dar cu computere puteţi concepe volume mai interesante, care sunt mai puţin aşteptate.

Este o sabie cu două tăişuri. Sunt momente când trebuie să foloseşti tehnologia pentru a crea lucruri, există o calitate foarte modernă şi funcţionează bine în anumite situaţii. Dar în alte situaţii, suntem împotriva acestui proces. Avem un proiect în care doream căzi din piatră solidă, aşa că am găsit cioplitori în piatră în India pentru a realiza căzile manual – există o calitate care vine din tăierea manuală a pietrei. Fie că facem un magazin de bijuterii pentru David Yurman, care este un fel de a merge într-o sculptură mare, sau un hotel verde în Seattle, munca noastră se îndreaptă spre crearea unui spaţiu mai artistic şi mai sculptural în natură şi puţin mai puţin raţional, dar care rezolvă totuşi problemele pragmatice. Deci, cu tehnologia, este într-adevăr un proces dus-întors.

Cum a schimbat tehnologia iluminatului modul în care prezentaţi interioarele? Există mai multă teatralitate sau tehnologia a permis instalaţii mai subtile?

Există, de asemenea, mai multă conservare a energiei astăzi şi are un impact asupra modului în care ne luminăm spaţiile. Alegem să ne luminăm suprafeţele mai judicios şi încercăm să evităm pe cât posibil lumina parazită. Efectul rezultat este de fapt destul de interesant. Seamănă mai degrabă cu acea tehnică de pictură a Lumii Vechi, clarobscurul, în care ai zone de lumină foarte intense şi o contrastezi cu foarte puţină sau deloc lumină. Ochiul tău se adaptează la el, aşa că crezi că există un nivel mai ridicat de intensitate. De fapt, aţi redus dramatic consumul de energie fără a avea sentimentul că iluminarea dvs. a fost compromisă.

Cea mai dură constrângere asupra consumului de energie şi iluminatului este, desigur, în comerţul cu amănuntul. Dar tehnologia se mişcă atât de repede. Tehnologia cu diode emiţătoare de lumină (LED) este cu adevărat un salvator în industria noastră, mai ales atunci când puteţi avea o gamă atât de mare de temperatură de culoare acum. În iluminat se întâmplă lucruri interesante pe care suntem forţaţi într-un fel să le facem, dar, în cele din urmă, sunt foarte bune pentru design.

Cum abordaţi problemele de design care ar putea să nu fie vizuale? Când proiectaţi un interior, vă gândiţi la ambianţă?

Mai întâi începi cu proporţiile spaţiului: cum te face asta să te simţi? Este ceva care este înalt şi în creştere? Sau îngustă? Asta te face să te simţi într-un fel. Sau vii dintr-un spaţiu

întunecat şi plin de capriciu şi apoi intri în lumină? Sau ai sunetul apei în jurul picioarelor tale? Cu siguranţă, există această noţiune de senzualitate a spaţiului. Modul în care răspunzi emoţional la spaţiu se confruntă de fapt cu temperatura. Cum te simţi în legătură cu spaţiul este vizual. Foloseşti toate aceste dispozitive - indiferent dacă înălţimea sau proporţia spaţiului, natura tactilă a materialelor, modul în care spaţiul este iluminat şi modul în care treceţi de la spaţiu la spaţiu - toate aceste părţi formează întregul.

Proiectezi cu muzica în minte? Aveţi o coloană sonoră pentru spaţiile pe care le creaţi?

Este mai puţin despre muzică şi mai mult despre calitatea acustică a spaţiului. Cunoaştem foarte mult acustica, mai ales în ospitalitate şi spaţii publice. Poţi avea o conversaţie decentă? De asemenea, înseamnă că toate simţurile tale lucrează împreună. Puteţi influenţa modul în care oamenii răspund la un spaţiu prin spaţiul însuşi. Când mergi pe un coridor într-un hotel bun, dacă iluminarea este corectă şi materialele sunt mai moi, vocea ta scade mai jos. Dacă este ceva înalt, măreţ şi gol, vocea ta devine mai mare şi zgomotul din mersul tău devine mai mare. Este ca muzica, pe măsură ce te deplasezi prin diferite spaţii şi le schimbi. Există ritmuri în modul în care se schimbă, dar nu este cu adevărat conectat, este izolat.

Vă puteţi gândi la două sau trei proiecte recente care v-au inspirat sau impresionat?

Există un hotel minunat în São Paulo numit Fasano. Restaurantul este foarte grandios, foarte formal, minimal, dar foarte frumos prin simplitatea lui. Crezi că camera a fost acolo de mult timp, aproape că parcă ar fi din anii 1960, dar nu face referire la deceniu într-un mod direct. Toate părţile lucrează pentru a crea întregul din nou. Suntem mult mai interesaţi de asta decât de tot acest design bombastic de aruncat, care există astăzi.

Noul Apple Store din New York, intrarea pe Fifth Avenue. Cutia de sticlă de la intrarea pe General Motors Plaza este atât de riguroasă şi raţională. Puteţi aprecia cum este foarte fin detaliat în simplitatea sa.

Un al treilea proiect ar fi Tawaraya din Kyoto, hanul clasic japonez suprem. Am fost prima dată acolo acum douăzeci de ani. Fiecare cameră are vedere la o grădină privată. Există o ordine bazată pe proporţia şi numărul de covoraşe tatami în raport cu grădină, iar camera se transformă dintr-un dormitor într-o sufragerie într-o cameră de zi - se schimbă magic. Cada de baie este realizată din lemn şi este întotdeauna plină cu apă fierbinte pentru înmuiere. Când treci peste pragul de pe stradă în hotelul propriu-zis, există această stâncă frumoasă şi lungă, de doi metri lăţime, şi te anunţă că păşi într-o altă lume, înapoi în timp. Este o experienţă frumoasă.

Pe verso stânga şi sus dreapta Hotelul St. Regis, San Francisco. Fotografii de Joe Fletcher.

În dreapta jos Amore Pacific, New York. Fotografie de David Joseph.

jir !

ELEMENTE

Componentele unui mediu interior se împart în două categorii: elemente fixe - cum ar fi pereţii, mulurile, corpurile de iluminat şi dulapurile încorporate - şi elementele mobile - cum ar fi mobilierul, lucrările de artă şi trăsăturile şi efemerele care sunt dovezi ale vieţii de zi cu zi. În mod semnificativ, selecţia obiectelor mobile necesită o colaborare strânsă între designerul de interior şi client. Articolele mici joacă un rol disproporţionat de mare în sugerarea intereselor şi gusturilor proprietarilor lor. Lucrările de artă şi suvenirurile pot avea, de asemenea, asociaţii foarte personale. Drept urmare, designerii de interior servesc adesea ca profesori, contextualizând atât gustul clienţilor lor, cât şi obiectele pe care le deţin într-o viziune mai largă pentru un interior. Un designer de interior bun va da posibilitatea clienţilor să ia propriile lor decizii curatoriale inteligente mult timp după finalizarea proiectului.

Capitolul 16: Detalii

Cheia pentru combinaţia reuşită de materiale, culori, texturi şi modele este modul în care sunt detaliate elementele unui interior. Deşi detaliile vor varia de la proiect la proiect, există detalii tipice cu care fiecare designer ar trebui să fie familiarizat.

PERETI

Ansambluri de perete rezistente la foc

Partiţii clasificate STC

STC 40-47

2 straturi 5/8" (16) GWB pe fiecare parte Din ştifturi de 2"x4" (38 x99) la 16" (400) OC. Canal de blană pe o parte. Etanşant acustic sus şi jos.

STC 50-54

2 straturi de 5/8" (16) GWB pe fiecare parte din ştifturi de 2"x4" (38x99) la 16" (400) OC. Ştifturi eşalonate pentru a crea un buzunar de aer. Etanşant acustic sus şi jos.

STC 56-61

1 strat de 5/8" (16) GWB pe fiecare parte din ştifturi de 2—2" x 4" (38 x 99) la 16" (400) OC. Ştifturi separate nominal. Etanşant acustic sus şi jos.

Pereţi despărţitori peste pereţi existenţi

Mărgea de colţ

—□

J-Mold

Direct la Structură

Canal de blană @ 16" (400). 1 strat 5/8" (16) GWB.

Condiţii de colţ

Structură cu mecanică

1 strat de 5/8" (16) GWB pe o parte de 2" x 4" (38 x 99) la 16" (400) OC. Legaţi spatele de perete cu cleme metalice.

=nr=

Articulaţie de control

Colţ interior cu Reveal One Side

Condiţii de bază

Direct Direct

Dezvăluiri de profil scăzut şi înalt

Încastrat Încastrat

Baza turnata Baza din lemn

Aplicat **Aplicat**

Vinil **Lemn**

DULAPURI

Baza tipică și dulap superior

dulapuri superioare

trage de cabinet

blocare

spătar integrat

blocare

baza

rafturi reglabile pe standarde încastrate

rafturi reglabile pe standarde încastrate

sertar inferior pe glisiere metalice

blat laminat

Square sau Standard Edge

Marginea teşită (dimensiunile variază)

Demibullnose sau

Marginea pe jumătate rotundă

Marginea plină cu bot

Built-Up Bullnose Edge

Tipuri de tamplarie

Mitra blocată

Mortise oarbă

Articulația capului

Birou tipic cu partea de sus a tranzacţiilor

top tranzacţie de piatră

sfârşitul sprijinului

panou de lemn

birou

dulap de fişiere cu panou detaşabil dincolo

fronton de capăt

baza

TAVANE

Ansambluri de tavan

ih blană

îmbinare de control lipită şi şlefuită

canal de blană de fiecare parte

tavan suspendat cu canal

ansamblu perete cu intrados din oţel

Perete la partea inferioară a tavanului

Slot de retur pentru aer

Articulaţie de control

ansamblu tavan suspendat

mucegai de umbră

returnaţi GWB la capătul plafonului

GWB Soffit

GWB la tavan suspendat

Lumini la tavane

Corp compact încastrat

Corp fluorescent

Iluminat încastrat pe sină

Iluminat de suprafață

Cove Uplighting

Iluminat Cove Accent

USI SI HARDWARE

Tipuri de uşi

5-panouri

Jaluzele

Pliat în două

Culoare

Panou

Sticlă plină Toată sticlă

Alunecare îngustă franceză

Lite

Mâna stângă şi mâna dreaptă

Reverse-Mâna stângă şi

Reversul dreapta

Balamale pentru fund

O balama cap la rulment simplu este cea mai comună balama folosită pentru a atârna o uşă.

Această balama negociază diferite niveluri de podea permiţând uşii să se ridice.

Balama la cap

Balama cu ridicare automată

Această balama ar trebui să fie specificată pentru uşi grele, uşi cu închidere sau uşi în zone cu trafic intens.

Balama cu rulment cu bile

Această balama specială este invizibilă când uşa este închisă şi se poate deschide la 180 de grade.

Balamală invizibilă

Balamale pivotante

Această balama compensează punctul de pivotare faţă de montantul uşii şi permite uşii să se balanseze la 180 de grade.

Balamală cu pivot decalat

Această balama este centrată pe punctul de pivotare şi, în absenţa unui opritor al uşii, permite uşii să balanseze în două direcţii.

MODELE ŞI TRANZIȚII DE PARDOSELE

Modele

DIMENSIUNI STANDARD PENTRU MATERIAL DE PARDOSELĂ

Tranziţii

bandă metalică

ţiglă de piatră

covor pe pernă

Piatră subţire aşezată pe covor

Covor la VCT

Lemn

VCT către Stone

Thin Set Stone to Tile

Covor la lemn Tigla la lemn

CUNSĂTURI DE TAPIERE ŞI TRATAMENTE DE GEAM

Cusături de tapiţerie

Cusătură simplă: cel mai simplu mod de a coase două bucăţi de material împreună.

Topstitch: linie suplimentară de cusături care trece prin trei straturi de material. Cea mai puternică cusătură.

Cusătură franceză: Două linii suplimentare de cusături de ambele părţi ale unei cusături simple. Adesea considerată cea mai frumoasă cusătură.

Cusătură: detaliu rotund al marginii tubulaturii care ascunde cusătura simplă.

Cusătură superioară: linie suplimentară de cusătură adiacentă unei cusături.

Nuanțe

Draperii

Pliu francez

Jabot & Swag

Tab

Capitolul 17: Mobilier

Cunoştinţele despre mobilier şi rolul pe care acesta l-a jucat istoric în dezvoltarea profesiei de design interior este o parte integrantă a setului de instrumente al designerului. În timp ce paginile următoare ilustrează mobilier canonic care este cu siguranţă modernist, ele oferă o bază bună pentru cercetări şi explorări ulterioare.

<1

Capitolul 18: Elemente și afișaj

Accesoriile sunt articole mai mici decât mobilierul care alcătuiesc câmpul vizual al unui interior. Categoriile de accesorii includ articole funcționale, cum ar fi ceasurile de perete, suporturile pentru umbrele și suporturile pentru reviste; articole care au valoare sentimentală personală, cum ar fi suveniruri și fotografii de familie; și obiecte cu merit estetic specific, cum ar fi colecțiile și lucrările de artă. Fundamental pentru ideea de accesorii într-un interior este faptul că acestea sunt demne de afișat, mai degrabă decât să fie depozitate într-un dulap, sertar sau dulap închis.

Accesoriile joacă două roluri importante în designul interior: în primul rând, introduc o scară mai mică de elemente într-o strategie de design cuprinzătoare. În al doilea rând, personalizează un spațiu, deoarece accesoriile pot transmite interese individuale, atașamente sentimentale sau un gust estetic specific.

ACCESORII FUNCȚIONALE

Accesoriile funcționale cuprind articole care servesc o nevoie a ocupantului spațiului și variază de la prosoape de baie la coșuri de gunoi până la televizoare. Accesoriile functionale pot avea valoare estetica, pe care un bun designer o poate incorpora in designul unui interior. Oalele și tigăile de bucătărie, de exemplu, pot fi transformate în accesorii dacă sunt expuse pe un suport deasupra capului sau pe rafturi personalizate. Designerul a luat o decizie conștientă de a trata ghivecele ca obiecte demne de a contribui la compoziția generală. Această alegere ar putea fi inspirată de dorința clienților de a-și comunica atât dragostea pentru gătit cât și dorința de a adăuga caracter bucătăriei prin obiecte la scară mică. Cărțile sunt un alt exemplu de obiect de zi cu zi care poate fi ridicat la rolul de accesoriu, fie adunate pe rafturi deschise care căptușesc o bibliotecă, fie ca un singur volum afișat printre obiectele de pe o măsuță de cafea.

ACCESORII DECORATIVE

Accesoriile decorative includ colecţii de obiecte, suveniruri, fotografii de familie, flori tăiate şi plante. Accesoriile de acest tip pot îndeplini un rol pur estetic sau pot funcţiona ca o expresie personală a intereselor şi pasiunilor proprietarilor. Această categorie de accesorii este cel mai bine grupată şi compusă având în vedere problemele compoziţionale mai mari de scară şi echilibru.

OPERĂ DE ARTĂ

Operele de artă mai mari cu valoare ridicată, merit estetic şi/sau semnificaţie personală profundă sunt de obicei afişate ca puncte focale într-o cameră şi uneori pot determina alte aspecte ale designului. Opere de artă mai mici sunt de obicei afişate în compoziţii, fie ca un aranjament de natură moartă pe o masă, fie într-un mozaic de imagini pe un perete. În acest caz, măiestria combinaţiei îşi poate crea propria plăcere estetică. Pozele pot fi agăţate direct pe perete cu un cârlig pentru tablouri; sau, pentru a permite un afişaj care se schimbă, o şină de imagine sau un pervaz de mică adâncime poate fi încorporat în designul camerei. Suprafeţele de perete care pot fi abordate ar putea fi, de asemenea, luate în considerare pentru afişarea mai multor efeme grafice informale şi artă pentru copii. Asemănătoare în spirit sunt suprafeţele tablă sau tablă albă cu ştergere uscată pentru a încuraja autoexprimarea spontană.

LOCURI PENTRU EXPOSARE

Deoarece accesoriile şi majoritatea operelor de artă sunt elemente relativ mici într-un mediu, ele tind să fie bazate pe aranjamente mai mari de obiecte şi în locuri specifice. Un ansamblu de obiecte sau imagini îşi poate crea propria identitate vizuală în virtutea coeziunii care rezultă din vecinătatea apropiată şi asemănările sau diferenţele dintre obiecte. Există două strategii comune de aranjare. Colecţiile sunt expuneri de obiecte asemănătoare, cum ar fi jucării mecanice antice, vârfuri de săgeţi sau amprente cu fenomene de istorie naturală. Naturile moarte sunt expoziţii organizate pur pentru efect estetic, de obicei prin juxtapunerea unor obiecte disparate care împărtăşesc unul sau mai multe atribute. De exemplu, o natură moartă ar putea combina obiecte verzi, dar cu o gamă de texturi de la aspre la strălucitor şi o gamă de proporţii de la înalt la jos şi orizontal.

Atât colecţiile, cât şi naturile moarte necesită un cadru pentru afişare. Dulapurile cu rafturi deschise, rafturi plutitoare pe pereţi, mantale de şemineu şi nişe încorporate sunt toate exemple de suprafeţe special concepute pentru expunerea obiectelor decorative. De asemenea, mesele laterale şi măsuţele de cafea găzduiesc expoziţii, împreună cu băuturi şi aperitive sau ziarul zilnic.

MINIMAL VERSUS DEZORDAT

Gusturile pentru cantitatea adecvată de accesorii dintr-o cameră pot varia dramatic. Estetica designului variază de la cele absolut minimale, cu câteva accesorii atent selectate, până la interioarele foarte aglomerate ale epocii victoriane – precum şi Casa Eames din California de Sud. Densitatea relativă a accesoriilor poate crea, de asemenea, caracter într-o secvenţă de spaţii; de exemplu, trecerea de la austeritate în spaţiile formale la confort în camere mai private. În general, cele mai reuşite interioare evită convenţionalitatea căii de mijloc, ci vizează mai degrabă un minimalism atent editat sau excesul unui curator atent.

PERSPECTIVE PE ELEMENTE:

CALVIN TSAO

Calvin Tsao, descrie-te pe tine şi practica ta.

În calitate de arhitecţi, avem un interes în a legături între diferite discipline de design. Avem un interes profund în abordarea cuprinzătoare a muncii noastre, „design total", dacă doriţi; munca noastră ca designeri de interior ar trebui înţeleasă în acest context. Suntem interesaţi să cartografiem comportamentul uman pentru diferite condiţii sociale. Privim lumea dintr-o perspectivă mai largă, avansând în acelaşi timp o estetică; pur şi simplu nu vă puteţi descurca unul fără celălalt.

Aveţi o abordare specială pentru amplasarea mobilierului într-un spaţiu?

În cele din urmă, privim mobilierul în mod antropomorf şi, prin urmare, funcţional, deoarece mobilierul este propice pentru activităţi variate. Cu toate acestea, îmi place să privesc mediile interioare mai puţin ca pe o colecţie de lucruri dintr-o cameră decât ca pe o intersecţie. De ce să tragem graniţa dintre mobilierul încorporat, mobilierul liber şi arhitectura? Unele piese de mobilier sunt deja amplasate pentru că sunt încorporate, iar mobilierul liber este pur şi simplu o extensie a întregii realităţi. Plicul creează spaţiul, iar suprafaţa poate fi modificată pentru a face nişe, console, prelungiri etc.; uneori suprafaţa devine o masă sau un pat cu baldachin. Prefer să estompez graniţele arhitecturii, ale mobilierului încorporat şi ale mobilierului liber.

Care este tipul tău preferat de spaţiu de proiectat/mobilat?

Îmi plac spaţiile mici, mici. În copilărie, îmi plăcea să fac corturi din cearşafurile mele în pat şi sub scări. Este un impuls foarte de bază şi următoarea linie de apărare dincolo de îmbrăcăminte.

Spaţiilor mici le lipseşte bravura spaţiilor mari şi, prin urmare, spaţiul nu este caracterul principal. Spaţiul modest trebuie orchestrat cu grijă, iar tactilitatea este o calitate esenţială.

Deoarece distanţa dintre ochi şi un obiect este diferită în spaţii mai mici, priveşti mai de aproape, atingi mai mult. Îmi place implicarea simţurilor atunci când suprafeţele sunt mai apropiate.

Lucrarea ta are un stil anume pe care îl poţi defini?

Stil? O abordare mai mult decât un stil, într-adevăr. Depinde cum doriţi să definiţi stilul cuvântului. Se poate avea un gust dezvoltat, dar stilul poate fi limitativ.

Cine sunt cei mai influenţi designeri de mobilier din secolele al XIX-lea, al XX-lea şi al XXI-lea?

În secolul al XIX-lea, designerii vienezi, în special Biedermeier, abordau preocupările sociale ale clasei de mijloc în ascensiune, care încercau să imite nobilimea. În schimb, Christopher Dresser, care prefigura modernismul, proiecta obiecte cu o estetică modernă simplă, care avea o sensibilitate culturală diferită, aproape asiatică. Designurile sale deschid drumul unor oameni precum Mackintosh. Simultan, fraţii Herter produceau mobilier de interior deosebit de lucrat. Munca lor a influenţat nuanţele limbii prin meşteşuguri. Ceea ce este cel mai notabil în secolul al XIX-lea este dezvoltarea paralelă a asimilărilor culturale şi formarea unei mişcări estetice.

Secolul al XX-lea este complex, deoarece Mackintosh şi Fortuny au avansat estetica prin simbolism care a explorat parţial calităţile psihosexuale în mobilier. Pe de altă parte, Le Corbusier, Perriand şi Loos au definit o nouă estetică prin dragostea lor cu epoca maşinilor. Apoi Henry Dreyfus şi Raymond Loewy, luând repere din romantismul corbusian cu industria şi încorporând această estetică în design-urile lor. Simultan, Emile-Jacques Ruhlmann şi Jean-Michel Franc concepeau forme simple furniruite în finisaje şi modele exotice. De asemenea, George Nelson, George Nakashima şi Vladimir Kagan s-au inspirat din istorie, dar au dus-o într-un loc diferit. Noguchi a depăşit ideea de meşteşug pur şi a creat obiecte de artă funcţionale. Desigur, trebuie să îi includeţi pe Wright şi Eames.

Secolul XXI continuă cu designeri precum Marc Newson şi Ronan şi Erwan Bouroullec. Marcel Wanders şi alţi designeri conceptuali olandezi care alcătuiesc Droog Collective. Mai este şi designerul spaniol Patricia Urquiola, care a izbucnit pe scenă în urmă cu aproximativ cinci ani. În cele din urmă, ceea ce mi se pare cel mai interesant despre designul de mobilier este că rămâne o problemă de design de zi cu zi, cu o tradiţie populistă care serveşte o multitudine de lumi şi realităţi. Domeniul continuă să fie divers şi interesant, fiind specific din punct de vedere geografic în influenţele sale.

Dintre aceşti designeri, cine vă inspiră cel mai mult?

Toate. Multitudinea este cea care îţi oferă încrederea că trebuie să-ţi găseşti propria viziune. Îmbrăţişăm o abordare neegocentrică, dar crezând în sine, deoarece acesta serveşte lumea într-un mod în care doriţi să participaţi. Suntem ca şamanul; canale estetice ale modului în care oamenilor le place să trăiască.

La ce altceva (sau la cine altcineva) te uiți pentru inspirație?

În cele din urmă, natura este uimitoare: un crab pustnic sau modelele unei frunze, nu este nimic inutil în fenomenele naturale. Indiferent dacă este culoarea de camuflaj sau culoarea pentru a atrage pentru procreare, totul este necesar.

De asemenea, sunt foarte inspirat de mișcare și dans. Pregătirea mea timpurie ca dansator și în teatru mi-a influențat conștientizarea mișcării. Dansul m-a ajutat să înțeleg interacțiunea umană cu mediul fizic. Sunt profund interesat de cartografierea acestor impulsuri ca parte a vieții de zi cu zi, chiar și dincolo de mers și alergare. Sunt sensibil la impulsurile stângaci și dreptaci. Este important să luați în considerare cum ar trebui să deschideți o ușă - ar trebui să se bată în afară sau înăuntru?

Sunt deosebit de fascinat de secolul al XVIII-lea. Ei au creat mobilier bazat pe ideea de mișcare, de la călare pe scaun la așezare jos în fața unui budoir. Îmbrăcămintea vremii informa mobilierul, mobilierul informa arhitectura, iar arhitectura informa politica socială a unei situații - imaginați-vă drama unei suite de camere înfilade. În cele din urmă, sunt influențat de artă și artiști. Întrucât artiștii sunt cei mai avansați profeți, mă uit la ei nu pentru a copia, ci pentru că ei arată calea.

Când credeți că este potrivit să folosiți mobilier personalizat?

Mobilierul la comandă nu ar trebui să fie revoluționar, ci mai degrabă să se potrivească la comandă pentru un anumit spațiu. Nu ar trebui să fie vorba de a inventa ceva nou de dragul noutății. Prefer să fac analogia cu Savile Row; face un costum perfect pentru a se potrivi personalizat unei persoane. Când proiectăm mobilier la comandă, ne propunem să facem scaunul perfect care să se potrivească perfect spațiului.

Cine crezi că face mobilier bine conceput, produs în masă?

Ikea este al naibii de bun. Ei lucrează cu tineri designeri talentați și există o agendă clară pentru a promova un design bun la prețuri accesibile. În schimb, Target exploatează designeri cunoscuți pe care îi convertesc în nume de marcă pentru a promova mai multe vânzări.

Care sunt primele trei resurse ale tale pentru achiziționarea de piese de mobilier „unice în felul lor”?

lstdibs.com — Mulți dealeri folosesc acest site web pentru a-și vinde comorile. Este în esență un catalog web, nu spre deosebire de Ebay, dar pentru designeri. Dacă ești dealer, trebuie să mergi la spectacole și este costisitor. O parte sau tot inventarul de pe site duce la site-ul web al unui anumit vânzător, ceea ce îl face o modalitate excelentă de a vă conecta atât la dealeri, cât și la obiecte. Cu toate acestea, încă mă simt ciudat să cumpăr lucruri fără să le văd și să le ating. Există ceva despre interacțiunea dintre ochiul uman și corpul care vă oferă o idee mai bună dacă va fi piesa potrivită.

Pieţele de vechituri — Încă cred că toată lumea ar trebui să călătorească şi să se informeze cu privire la locul unde sunt ţinute pieţele locale de vechituri. Unele dintre preferatele mele sunt prima duminică a lunii în Arezzo, Italia; Portobello Road din Londra; Marche Paul Bert şi Marche Serpette, ambii la Paris; în Brimfield, Massachusetts; şi Pan Jia Yuan la Beijing. Ceea ce îmi place cel mai mult este că nu sunt editate. Nu ştii ce vei găsi, dar uneori poţi găsi obiecte unice. Odată am găsit o bucată mare fabuloasă de lemn - ceva pentru care cu siguranţă nu făceam cumpărături. Doar pieţele de vechituri oferă aceste minunate tipuri de revelaţii.

R 20th Century — În sfârşit, atunci când căutaţi mobilier modern, R 20th Century din New York este o sursă excelentă. Proprietarii caută constant. În acest moment se concentrează pe brazilieni. Indiferent dacă cumpăr sau nu, merg mereu acolo să văd la ce se uită; este un loc grozav pentru a antrena ochiul. Dealerii buni de mobilă sunt aproape ca nişte tutori, cu ochiul lor mare adună lucruri noi. Ceea ce este atât fascinant, cât şi dificil la această piaţă este că dealerii sunt forţaţi să treacă la următoarea zonă de explorare, pe măsură ce îşi scot preţul în afara tendinţelor actuale. Drept urmare, este o piaţă în continuă evoluţie.

Este diferită abordarea dvs. de proiectare sau proiect pentru un client rezidenţial faţă de un client corporativ sau instituţional?

Da si nu. Deoarece se petrece atât de mult timp la locul de muncă, este important să navighezi cu uşurinţă, chiar dacă preocupările sunt total diferite de cele ale unei reşedinţe. Scopul designului biroului este, de asemenea, de a îmbunătăţi viaţa. Mă întreb adesea, cât de rezidenţial pot crea un mediu corporativ?

Cu clienţi corporativi sau instituţionali, încerc să atrag umanitatea. Nu poţi servi pe nimeni dacă stai la suprafaţă. Dacă îi tratezi ca nişte entităţi, este dificil să-i serveşti. Dinamica umană poate fi o durere sau poate fi minunată; dar în cele din urmă, dacă poţi face apel la condiţia umană, un design mai bun este realizabil.

Cum integrezi o piesă de mobilier existentă pe care o poate avea un client şi care nu îţi place în mod deosebit?

Cu fiecare client, încerc să nu fiu static în abordarea mea faţă de design sau faţă de procesul de proiectare în sine. Pentru că m-au angajat ca arhitect şi designer, presupun că clienţii noştri vor să evolueze — că îşi doresc spaţiu nou, mobilier, artă, accesorii etc. În acelaşi timp, dacă au o piesă de mult timp şi sunt mulţumiţi de ea şi nu sunt gata să renunţe la ea, cine sunt eu să le spun că trebuie? Această abordare este chiar din acele filme minunate cu Jacques Tati, în care autoritatea guvernamentală adoptă designul modern ca lege şi impune că cetăţenii săi trebuie să schimbe modul în care trăiesc pentru a se conforma. Este o satira genială, dar prefer să nu fac politică în acest fel şi cred că a comanda clienţii sau a încerca să-i convingi pe motive pur teoretice sau intelectuale nu este în principiu o bună practică.

Rolul meu este de a servi clienţii noştri ca persoane fizice, aşa că prima mea sarcină este să mă întreb şi să înţeleg cum trăiesc aceştia. Apoi continui să-i informez despre mobilierul şi obiectele pe care le au deja şi dacă îmi plac sau nu ar trebui să ia în considerare discuţia. În

cele din urmă, cel mai important și util lucru pe care îl pot face este să-i inspir și să-i sfătuiesc ce poate fi. Pe deplin informați și conștienți - nu doar de realitățile trecutului, ci și de posibilitățile viitorului - clienții ar putea atunci să realizeze, poate chiar spre surprinderea lor, că sunt gata să renunțe la designul existent și să îmbrățișeze un nou design. În această abordare, toată lumea învață, toată lumea crește și toată lumea este mulțumită de rezultatul proiectării. Evoluez ca designer prin obținerea unei înțelegeri mai profunde a spiritului fiecărui client în parte. Și clienții noștri evoluează, de asemenea, câștigând experiența și încrederea de care au nevoie pentru a lua decizii informate și bine gândite.

Townhouse Upper East Side de deasupra. Fotografii de Jen Fong.

RESURSE

Fiecare designer de interior trebuie să construiască o bibliotecă de publicaţii care să acopere mai detaliat gama de subiecte abordate în acest volum. Aici sunt incluse resurse care ar fi completări indispensabile oricărei colecţii. Desigur, odată cu internetul şi motoarele de căutare, numărul de resurse disponibile pentru designerii de interior a crescut exponenţial. Ca orice alt subiect, însă, calitatea informaţiilor digitale este la fel de bună ca şi furnizorul de conţinut pentru site-ul web. Linkurile web recomandate aici acoperă o gamă variată de la organizaţii profesionale şi nonprofit la companii de software şi producători de produse până la cele mai bune şi mai provocatoare reviste şi bloguri de design. Fiecare, la rândul său, îşi va oferi propriile piste interesante.

Responsabilitatea etică a designerului stă la baza tuturor recomandărilor din această carte. În primul rând este imperativul de a proiecta pentru un viitor mai echitabil şi mai durabil. Dincolo de cumpărăturile fericite pentru produse şi servicii, este sarcina industriei de design să genereze resursele şi ideile care fac din fiecare proiect o oportunitate de a lua în considerare impactul alegerilor de design asupra societăţii şi asupra mediului.

Capitolul 19: Orientări pentru durabilitate

Designul durabil este o abordare holistică care combină selecţia atentă a materialelor regenerabile şi reciclate şi a sistemelor de construcţie şi a aparatelor care economisesc energie cu alegeri de design care au ca rezultat cel mai sănătos mediu posibil pentru ocupanţi. O astfel de abordare nu numai că permite proiectantului să reducă impactul asupra mediului, dar poate, de asemenea, să scadă costurile de operare şi să creeze interioare care favorizează o productivitate mai mare şi bunăstare generală.

Având în vedere nenumăratele probleme care se încadrează în agenda ecologică, sistemele de evaluare comparativă şi listele de verificare sunt adesea folosite pentru a identifica potenţialele strategii şi pentru a le urmări în timpul procesului de proiectare. Cel mai popular sistem de evaluare comparativă din Statele Unite este LEED (Leadership in Energy and Environmental Design), dezvoltat de US Green Building Council, o organizaţie nonprofit dedicată promovării clădirilor durabile. Sistemul de puncte LEED este organizat în cinci categorii de conţinut, dintre care patru au o relevanţă deosebită pentru designerii de interior: eficienţa apei, energie şi atmosferă, materiale şi resurse şi calitatea mediului interior.

CONSERVAREA RESURSELOR

O modalitate prin care designul durabil ţine cont de mediu este proiectarea şi mobilarea clădirilor pentru a reduce consumul de apă şi energie. Pot fi specificate toalete cu debit redus şi capete de duş cu presiune scăzută pentru a reduce necesarul de apă. Încălzitoarele de apă fără rezervor care furnizează instantaneu apă caldă elimină nevoia de a stoca apă încălzită sau de a rula apa până la atingerea temperaturii dorite.

Cererea de energie electrică poate fi redusă prin utilizarea variatoarelor, a senzorilor de ocupare şi a iluminatului fluorescent şi de joasă tensiune. Luminile din spaţiile mici, cum ar fi dulapurile şi cămarele, ar trebui să se stingă automat când uşa este închisă. Sarcinile electrice pot fi reduse la minimum dacă iluminatul este zonat şi proiectat pentru a fi specific sarcinii; de exemplu, iluminarea suprafeţei peste un blat de bucătărie este mai eficientă decât iluminarea întregii încăperi. În plus, proiectanţii ar trebui să specifice întotdeauna aparatele cu rating Energy Star sau cele cu standarde de performanţă ridicate echivalente.

IDEI PRACTICE PENTRU REDUCEREA CONSUMULUI DE ENERGIE

Folosiţi mai multe lămpi sau balasturi electronice fluorescente ori de câte ori este posibil.

Comutatoare separate pentru a permite flexibilitatea luminii artificiale în timpul zilei şi orelor în afara zilei.

Includeţi variatoare în camere mai mari de 100 de picioare pătrate (9,3 metri pătraţi).

Includeţi senzori de ocupare, astfel încât luminile să se stingă automat atunci când o cameră nu este ocupată.

Încorporaţi senzori de lumină naturală în spaţii care au luminatoare sau luminiţe.

Reduceţi iluminarea generală a încăperii în timp ce vă concentraţi pe iluminarea sarcinii.

Limitaţi utilizarea luminilor incandescente şi cu halogen acolo unde este esenţială o bună redare a culorilor.

CALITATEA MEDIULUI INTERIOR

Calitatea aerului din interior poate fi mult îmbunătăţită prin reducerea sau eliminarea compuşilor organici volatili (COV), substanţele chimice toxice emise de produsele obişnuite pentru clădiri şi amenajarea casei într-un proces cunoscut sub numele de eliberare de gaze. Cei mai mari infractori sunt produsele pe bază de formaldehidă. Sursele obişnuite de COV includ vopseaua, adezivii, etanşanţii, solvenţii, uretanul (utilizat ca finisaj pentru podea din lemn), plăcile de particule (folosite pentru mobilier şi dulapuri) şi covor. Multe dintre aceste produse vin în versiuni cu COV scăzut, sau designerii pot specifica produse alternative dintr-o gamă din ce în ce mai largă de companii. Plantele de apartament, de asemenea, pot ajuta la atenuarea efectului COV în mediu: o singură plantă păianjen sau filodendron va absorbi COV pe o rază de 5 picioare (1 520 milimetri). Gestionarea atentă a luminii naturale într-un spaţiu poate face mai mult decât să reducă nevoia de iluminare artificială. S-a demonstrat că spaţiile bine iluminate, cu o combinaţie de lumină naturală difuză şi directă, îmbunătăţesc sănătatea şi productivitatea ocupanţilor lor. Alte strategii care pot contribui la calitatea mediului interior includ monitorizarea dioxidului de carbon, creşterea ventilaţiei şi asigurarea confortului termic.

PRODUSE REGENERABILE, RECICLATE ŞI RECUPERATE

O agendă de design ecologic trebuie să ia în considerare şi utilizarea resurselor regenerabile, reciclate şi recuperate. Sursele regenerabile includ pământurile cu creştere rapidă şi recoltate în mod responsabil, care au fost certificate de Forest Stewardship Council ca fiind nici pe cale de dispariţie, nici modificate genetic şi nici provenind din fermele de copaci care au înlocuit terenurile forestiere. Materialele reciclate pot fi găsite în numeroase produse de pe piaţă astăzi, care utilizează deşeuri postconsum ca parte a procesului de fabricaţie, de la covoare din plastic reciclat şi suporturi pentru covoare până la suprafeţe solide din sticlă zdrobită sau pe bază de ciment. (Desigur, designerii ar trebui să promoveze reciclarea, oferind spaţiu amplu şi convenabil pentru coşurile de reciclare în casă sau la birou.) Bunurile recuperate sunt disponibile de la multe companii care manipulează şi facilitează achiziţionarea şi reinstalarea materialelor recuperate. În toate cazurile, proiectanţii trebuie să cunoască economiile locale de muncă şi materiale.

Capitolul 20: Resurse manuale

Această carte zgârie suprafaţa a ceea ce cuprinde procesul de design interior. Dincolo de volumul de faţă, există o serie de publicaţii cu care designerul ar trebui să fie familiarizat. Începutul educaţiei oricărui designer este o bună bibliotecă de resurse. Lista care urmează nu este deloc exhaustivă, dar toate aceste texte – dintre care unele au servit drept referinţe pentru această carte – se extind asupra temelor abordate aici şi formează baza unei puternice biblioteci de referinţă.

REFERINŢĂ GENERALĂ

Design interior, ed. a III-a.

John F. Pile; Prentice Hall, 2003

Design interior şi decoraţiuni, ed. a 5-a.

Stanley Abercrombie şi Sherrill Whiton; Prentice Hall, 2006

Standarde de grafică şi design interior

SC Reznikoff; Biblioteca Whitney de Design, 1979

Standarde grafice interioare

Maryrose McGowan şi Kelsey Kruse, eds.; John Wiley & Sons, 2003

(disponibil şi pe CD-ROM; John Wiley & Sons, 2004)

Standarde de economisire a timpului pentru amenajarea interioară şi planificarea spaţiului, ed. a II-a.

Joseph DeChiara, Julius Panero şi Martin Zelnik; McGraw-Hill Professional, 2001

FUNDAMENTELE

Grafică arhitecturală, ed. a IV-a.

Francis DK Ching; John Wiley & Sons, 2002

Desene de construcţie şi detalii pentru interioare: abilităţi de bază

W. Otie Kilmer şi Rosemary Kilmer; John Wiley & Sons, 2003

Designerul şi Grila

Lucienne Roberts şi Julia Thrift; Rotovision, 2005

Digital Lighting and Rendering, ed. a 2-a.

Jeremy Birn; New Riders Press, 2006

Vizionarea informaţiilor

Edward R. Tufte; Graphics Press, 1990

Design interior ilustrat, ed. a II-a.

Francis DK Ching şi Corky Binggeli; John Wiley & Sons, 2004

Gândire cu tip: un ghid critic pentru designeri, scriitori, editori şi studenţi

Ellen Lupton; Princeton Architectural Press, 2004

Ce ar trebui să ştie fiecare practicant

Interiors 06: The AISD Conference on Design, 2006

SPAŢIU

Standardele naţionale americane: clădiri şi facilităţi accesibile şi utilizabile

Consiliul Codului Internaţional, 2004

Anatomie pentru designeri de interior, ed. a III-a.

Julius Panero; Biblioteca Whitney de Design, 1962

Arhetipuri în arhitectură

Thomas Thiis-Evensen; Norwegian University Press, 1987

Standarde grafice arhitecturale, ed. a 10-a.

Charles George Ramsey, Harold Reeve Sleeper şi John Ray Jr. Hoke;

John Wiley & Sons, 2000

Arta si perceptia vizuala

Rudolf Arnheim; University of California Press, ediţie retipărită, 1974

Băi: Pur şi simplu adăugaţi apă

Terence Conran; Conran, 2006

Ghidul Codurilor pentru Interioare, ed. a 3-a.

Sharon Koomen Harmon şi Katherine E. Kennon, eds.; John Wiley & Sons, 2005

Arhitectura americană timpurie

Hugh Morrison; Dover Publications, 1987

Case cheie ale secolului XX: planuri, secţiuni şi elevaţii

Colin Davies; Editura Laurence King, 2006

Locul Caselor

Charles Moore, Gerald Allen şi Donlyn Lyndon;

University of California Press, 2000

La locul de muncă: design şi biroul american

Donald Albrecht şi Chrysanthe B. Broikos, eds.;

Princeton Architectural Press, 2000

Bucătăriile Terence Conran: Centrul casei

Terence Conran; Clarkson Potter, 2002

Cartea Ultima Casă

Terence Conran; Conran Octopus, 2003

SUPRAFAŢĂ

Arta culorii: experienţa subiectivă şi raţiunea obiectivă a culorii, rev. ed.

Johannes Itten; John Wiley & Sons, 1997

Caiet de lucru pentru designul culorilor

Sean Adams, Noreen Morioka şi Terry Stone;

Rockport Publishers, 2006

Culoare în design interior

Ioan Pile; McGraw-Hill Professional, 1997

Construirea arhitecturii: materiale, procese, structuri

Andrea Deplazes; Birkhauser, 2005

Manualul de culoare al designerului: Ghidul complet pentru teoria şi aplicarea culorii

Tom Fraser şi Adam Banks; Chronicle Books, 2004

Practică de detaliu: Material translucid: sticlă, materiale sintetice, metal

Frank Kaltenbach; Birkhauser, 2004

Interacţiunea culorii, rev. ed.

Josef Albers; Yale University Press, 2006

Stilul Kelly Hoppen: Regulile de aur ale designului

Kelly Hoppen; Bulfinch Press, 2004

Cursul de design interior al lui Mary Gilliatt

Mary Gilliatt; Publicaţii Watson-Guptill, 2001

Biblia Texturii de suprafaţă

Cat Martin; Stewart, Tabori şi Chang, 2005

Transmaterial: un catalog de materiale care redefinesc mediul nostru fizic

Blaine Brownell; Princeton Architectural Press, 2005

MEDII

Arhitectura mediului bine temperat

Reyner Banham; Presa de arhitectură, 1985

Fundamentele construcţiei clădirilor: materiale şi metode

Edward Allen; John Wiley & Sons, 2003

Încălzire, răcire, iluminat: metode de proiectare pentru arhitecţi

Norbert Lechner; John Wiley & Sons, 2000

Echipamente mecanice și electrice pentru clădiri, ed. a X-a.

Benjamin Stein, John S. Reynolds, Walter T. Grondzik și Alison G. Kwok; John Wiley & Sons, 2005

ELEMENTE

Clasicul Herman Miller

Leslie A. Pina; Editura Schiffer, 1998

Design din 1945

Peter Dormer; Thames & Hudson, 1993

Designul secolului XX

Charlotte și Peter Fiell; Taschen, 2005

Design interior al secolului XX

Anne Massey; Thames & Hudson, 2001

Sursa de mobilier modern

Jerryll Habegger și Joseph H. Osman; WW Norton, 2005

RESURSE

Interioare comerciale durabile

Penny Bonda și Katie Sosnowchik; John Wiley & Sons, 2006

Capitolul 21: Resurse digitale

ORGANIZAȚII PROFESIONALE

Societatea Americană de Designeri de Interior www.asid.org

Designeri de interior Canada www.interiordesigncanada.org

Green Building Council www.usgbc.org

REVISTE ȘI JURALE

Abitare (Italia) abitare.corriere.it

Arhitect (SUA) www.architectmagazine.com

Arhitectural Record (SUA) www.architecturemag.com

Azure (Canada) www.azuremagazine.com

Domus (Italia) www.domusweb.it

Dwell (SUA) www.dwell.com

Elie Decor (SUA) www.elledecor.com

lD Magazine (SUA) www.idonline.com

Design interior (SUA) www.interiordesign.net

Metropolis (SUA) www.metropolismag.com Tapet* (Marea Britanie) www.wallpaper.com

SITE-URI ŞI BLOGURI

architechnophilia architechnophilia.blogspot.com/index.html BLDGBLOG bldgblog.blogspot.com/index.html

bleep bloop dodeckahedron.blogspot.com/index.html

BrandAvenue brandavenue.typepad.com

Coolhunting www.coolhunting.com

Design Observer www.designobserver.com

design*burete designsponge.blogspot.com/index.html

Designspotter www.designspotter.com

Dexigner www.dexigner.com

eyecandy eyecandy-webcandy.blogspot.com/index.html

FunFurde funfurde.blogspot.com/index.html

HATCH blog.designpublic.com

IKEAHacker ikeahacker.blogspot.com/index.html

Land+Living www.landliving.com

MagCulture magculture.com/blog

Mighty Goods www.mightygoods.com

MoCo LoCo mocoloco.com

Prezentare Zen www.presentationzen.com

Imprimare și modelare printpattern.blogspot.com/index.html

Pruned pruned.blogspot.com/index.html

Reluct www.reluct.com/home/index.html

Treehugger www.treehugger.com

SOFTWARE

ArchiCAD www.archicad.com

AutoCAD www.autodesk.com

Blender www.blender.org

Brazilia r/s www.splutterfish.com

Ghepard www.cheetah3d.com

finalRender www.finalrender.com

FornvZ www.formz.com

Indigo www2.indigorenderer.com

Kerkythea www.kerkythea.net/joomla

Lightwave www.newtek.com

Maxwell www.maxwellrender.com

mental ray www.mentalimages.com

MicroStation www.bentley.com

Modo www.luxology.com

VectorWorks www.nemetschek.net

YafRay www.yafray.org

PRODUCĂTORI ȘI ORGANIZAȚII

Legea americanilor cu dizabilități www.ada.gov

Asociația de arhitectură a lemnului www.awinet.org

Institutul de Piatră de Construcție www.buildingstoneinstitute.org

Institutul pentru covoare și covoare www.carpet-rug.org

Design la Muzeul de Design www.designmuseum.org/design

Design la îndemână www.dwr.com

Designing with Light www.designingwithlight.com

Designtex www.dtex.com

Fabrics.net www.fabrics.net

Asociaţia pentru lemn de esenţă tare, placaj şi furnir www.hpva.org

Herman Miller www.hermanmiller.com

InterfaceFLOR www.interfaceflor.com/

Knoll www.knoll.com

Asociaţia Naţională a Producătorilor de Metale Arhitecturale www.naamm.org

National Cad Standard www.nationalcadstandard.org

Asociaţia Naţională a Sticlei www.glass.org

Asociaţia Naţională a Pardoselilor din Lemn www.woodfloors.org

Asociaţia Naţională de Terrazzo şi Mozaic www.ntma.com

Asociaţia Naţională a Textilelor www.nationaltextile.org

Oakwood Vener Company www.oakwoodveneer.com

Resursă de produs Solid Surface www.solidsurface.org

Vitra www.vitra.com

PERSPECTIVE PRIVIND RESURSE:

SHASHI CAAN

Shashi Caan, descrie-te pe tine şi practica ta.

Sunt curios şi optimist. Îmi place să înţeleg natura intrinsecă a oamenilor, lucrurilor şi proceselor. Ce, de ce şi cum sunt întrebările importante, precum şi bazele ritualurilor umane mă intrigă. Schimbarea este, de asemenea, un fenomen curios pentru mine şi unul care necesită explorarea marginilor şi redefinirilor.

Faptul că viaţa mea până în prezent a fost petrecută, în părţi aproape egale, în Asia, Europa şi America de Nord m-a ajutat să pun la îndoială şi să înţeleg asemănările şi unicitatea culturilor majore. Acest lucru, împreună cu educaţia formală şi diplome în design interior,

design industrial şi arhitectură - toate preocupate de condiţia umană şi de lumea noastră locuibilă - mi-a oferit o alfabetizare profundă, ajutând în acelaşi timp să modelez ceea ce am devenit.

Sunt pasionat de proiectarea interioarelor locuibile pentru o împlinire optimă spaţială şi funcţională. Sunt interesat în mod special să ajut la imaginarea şi modelarea unui viitor colectiv îmbunătăţit.

Colectivul, practica mea, se concentrează pe creativitate ca ingredient esenţial pentru o afacere de design. Noi înşine practicăm ceea ce predicăm clienţilor noştri prin găsirea unei soluţii creative pentru neajunsurile culturii de muncă actuale, fără timp. Practica mea este unică prin faptul că îşi ia structura de afaceri din bazele industriei filmului. Angajăm expertiză full-time care este atent aliniată la nevoile unui anumit client şi a proiectului acestuia şi pe toată durata proiectului. Echipele noastre lucrează la un singur proiect la un moment dat. Avem flexibilitate totală în structura zilei de lucru, iar indivizii îşi stabilesc propriul program. Un expert în design fericit şi bine echilibrat, care poate sprijini în mod inteligent clientul este o prioritate. Solicităm menţinerea programelor şi bugetelor proiectelor cu cele mai inovatoare şi creative soluţii de design. Calitatea tuturor vieţii noastre (personal, client, consultant) este fundamental pentru noi. Cultura noastră de birou este relaxată, cu mult joc, inteligenţă şi respect pentru toţi cei implicaţi. Ne concentrăm obsesiv pe cercetare şi studiu, atât amplu, cât şi specific, care stau la baza tuturor muncii noastre şi ne distrăm foarte mult făcând asta.

Cine au fost mentorii care v-au învăţat metodologii de design şi design?

Trei persoane din New York continuă să-mi ajute să-mi modeleze gândirea:

Dr. Haresh Lalvani explorează spaţiul dimensional şi este un arhitect şi om de ştiinţă interesat de cercetarea empirică. El a explorat computaţional a şaisprezecea dimensiune. De exemplu, mi-a insuflat valoarea înţelegerii profunde a naturii spaţiului literal şi perceput şi a inovarii cu adevărat prin conectarea punctelor interdisciplinare.

William Catavalos este amuzant, ireverent şi are una dintre cele mai agile minţi pe care le cunosc. Îmi aminteşte în mod constant să fiu vigilent, conştient şi informat la nivel global. Prin el, am învăţat că conceptualizarea are baze raţionale şi inteligente, înrădăcinate în condiţiile comune, de zi cu zi, ale vieţii noastre, care necesită interogare şi regândire continuă.

Dr Theodore Prudon, partenerul meu de afaceri, este un geniu. De la el, am învăţat să apreciez profund investigaţia logică şi istoria ca un punct de referinţă vital. M-a învăţat să apreciez sensul pe care viaţa îl dă obişnuitului şi extraordinarului şi tot ce se află între ele. Are o minte largă şi nu judecă, ceea ce cred că sunt atribute foarte importante pentru designeri.

Am fost cel mai inspirat şi am învăţat multe de la personaje istorice precum William Fogler (arta de a crea obiecte spaţiale frumoase şi armonioase), Rowena Reed (arta de a manipula

vidul și relațiile plane), Anais Nin (care a fost curajoasă și a îndrăznit să experimenteze și să se exprime cu angajament în alb și negru) și Coco Chanel (care a fost un creativ și de afaceri).

Colectivul variază de la lucrări construite până la cercetări puternice și proiecte conceptuale care pun la îndoială interioarele și modul în care acestea funcționează – există o metodă comună pentru modul în care abordați aceste proiecte?

Simplist, aspir să fac o punte între academie (cercetare, anchetă, istorie și teorie) cu practica designului (actualizarea ideilor, construcției și afacerilor). Cele două sunt intrinsec codependente și esențiale pentru un public sănătos. Trebuie să promovăm o cooperare strânsă și o comunicare mai strânsă în aceste lumi. De asemenea, aspir să fac legătura între artă și știință. Consider că pentru o înțelegere holistică a universului nostru, avem nevoie de înțelegerea creativă, conceptuală a artistului, precum și de rigoarea intelectuală și procesul metodologic al omului de știință. Esențial pentru toate acestea este ființa umană - o persoană la un moment dat.

Cred că indiferent de ceea ce fac la un moment dat, sunt designer. Metoda mea comună este rațională în necesitatea unei fertilizări încrucișate ample a disciplinelor și proceselor și în nevoia de a sparge granițele prescrise. Există o mare oportunitate de a depăși diviziunile culturale și intelectuale. De exemplu, teoria clasică a culorii (Albers, Itten și Goethe) explorează fenomene care sunt relevante și ajută la stimularea vizuală și la înțelegerea lumii noastre în experiențele noastre zilnice. Dar dincolo de învățarea teoriei în sine, designerii și arhitecții explorează foarte rar pe deplin fenomenele teoretice ale culorii. Nu este ușor să ridici idei teoretice și să le transplantezi în concepte de design. Este nevoie de multă cercetare, interpretare și joc. Presiunile din viața de zi cu zi și dictatele noastre culturale ne împiedică realizarea acestor conexiuni care duc la inovare. La Colectiv, treaba mea este să încerc în continuare, oricât de greu ar fi. Cred că investigarea și cercetarea mai profundă sunt esențiale din interiorul procesului și este treaba mea să găsesc modalități de a manifesta aceste convingeri. Cred că acesta este singurul element obligatoriu pentru munca mea, indiferent de amploarea proiectului sau dacă este bidimensional sau tridimensional.

Multe practici dedică adesea timp și bani pentru construirea unei biblioteci de referință. La ce fel de material căutați pentru inspirație sau pentru a vă provoca înțelegerea modului în care lucrați?

Deși avem un spațiu dedicat pentru lianți și materiale pentru produse, cel mai mare spațiu al nostru este biblioteca noastră extinsă de cărți pe teme foarte diverse (istorie, artă, filosofii, ideologii, știință), atât clasice, cât și lucrări noi. Folosim internetul, bibliotecile universitare și publice și o multitudine de publicații periodice (inclusiv ziare zilnice) pentru inspirație. Cred că putem înțelege cel mai bine oamenii și condiția umană prin lumea gândirii și ceea ce este exprimat de mulți și, de asemenea, prin acțiunile pe care oamenii le întreprind la un moment dat. Adesea cuvintele nu sunt sincronizate cu acțiunile. Și aici se află o oportunitate enormă de observare și analiză critică, care duce la soluții mai proaspete și mai adecvate. Deoarece al) aspecte ale politicii, finanțelor mondiale, tehnologiei și

comerţului ne afectează viaţa, în practicarea designului interior, este foarte important pentru noi să ţinem un deget pe pulsul lumii în general. Sunt la fel de intrigat de cea mai recentă cultură a nunţii, precum şi de descoperirile ştiinţifice semnificative care ne-ar putea schimba dramatic viitorul. Prin această reţea foarte largă de anchetă, la Colectiv, ne facem ca treaba noastră să păstrăm accentul pe interpretare şi aplicare în cadrul lucrării construite.

Prezentarea este un element major în transmiterea ideilor de design către un public – fie că este un client, student sau publicul larg. Cum prezentaţi rezultatele cercetării dvs.?

Aceasta este o întrebare foarte importantă pentru noi în practică. Credem în găsirea celei mai directe şi simple comunicări - una care să fie succintă şi articulată. Folosim multimedia şi vom explora noi mijloace de reprezentare atâta timp cât rezultatul final este clar înţeles de toţi şi în câteva secunde de la început. Deoarece nu suntem interesaţi să susţinem o anumită semnătură sau stil, explorăm în mod constant şi, adesea, stratificăm şi colajăm prezentări. O caracteristică comună a muncii noastre este că toate cercetările sunt împărtăşite vizual, cu efortul de a implica cât mai multe simţuri. Nu ne bazăm doar pe imagini sau modele la scară. Încercăm să surprindem mişcarea şi schimbarea intenţionată, care este o temă recurentă în munca noastră şi evităm să depindem de imaginaţia unui individ pentru a ne interpreta munca. Mai degrabă, arătăm şi spunem cât mai explicit posibil.

Aţi fost preşedintele unei importante şcoli de design. Care au fost obiectivele dumneavoastră metodologice în definirea unui program educaţional pentru tinerii designeri?

După părerea mea, toată educaţia bună aspiră să confere indivizilor capacitatea nu numai de a gândi, ci şi de a se cunoaşte şi de a se înţelege pe sine într-o căutare pe tot parcursul vieţii. Folosirea inteligenţei şi a creativităţii într-o manieră corectă şi corectă este esenţială pentru societate. Educaţia de design este specială prin faptul că necesită în egală măsură un accent pe autocunoaşterea şi accesul la creativitatea cuiva, folosindu-l în acelaşi timp pentru îmbunătăţirea tuturor. Pentru a realiza acest lucru, trebuie să-şi dezvolte propriul proces. În esenţă, trei componente trebuie să fie perfecţionate metodic:

În primul rând, procesul unei anchete şi analize obiective pentru rezolvarea preocupărilor, problemelor şi problemelor societăţii - un proces de gândire.

În al doilea rând, cultivarea şi învăţarea unui set larg de abilităţi care permite cuiva să aleagă cele mai potrivite abilităţi şi instrumente pentru exprimarea unică către o comunicare precisă şi uşoară. O cunoaştere profundă şi solidă a designului interior: ce este, ce face, semnificaţia şi importanţa sa, cum se face, de unde provine şi de unde trebuie să-l ducem pentru rezultate îmbunătăţite în vederea modelării unei societăţi mai bune.

În al treilea rând, din moment ce designul interior este o profesie tânără formalizată, trebuie să continuăm să definim şi să evoluăm mai profund şi holistic disciplina.

Credeți că este necesar sau benefic impulsul către licența profesională în design interior? Cum va schimba modul în care publicul percepe designerii de interior?

Consider că designul interior ca disciplină modelează comportamentul uman și are o responsabilitate pentru bunăstare. De asemenea, cred că designul interior este pentru lumea construită ceea ce este psihologia pentru lumea medicinei sau ceea ce este fizica pentru lumea științei. În acest scop, cred că este esențial ca disciplina să fie mai bine definită și recunoscută public ca profesie legitimă. Astăzi, știm exact când să mergem la psiholog față de medic. Acest nivel de claritate profesională este necesar pentru designul interior. Ratificarea guvernamentală necesită o claritate a responsabilității profesionale, care se traduce printr-o claritate a înțelegerii publicului. Publicul trebuie să fie protejat de designerii de interior necalificați care pot face multe daune. Licența ajută la protejarea publicului.

Cum vedeți apariția durabilității care afectează modurile în care construim interioare?

Conștiința de mediu nu este o emergență pentru noi la Colectiv. Este un mod de viață și un mod de a fi responsabil. Designerul de interior atent îl practică în mod intrinsec. Nu este o alegere stilistică sau un diferențiator de marketing. Un design interior bun trebuie să conducă.

Mulți plasează originile profesiei de design interior la începutul secolului al XX-lea. Localizați începutul înțelegerii noastre despre interioare la o dată mult mai devreme. Cum începem să urmărim interioare printr-o istorie macro?

Începem cel mai devreme posibil. Interiorul este o necesitate. Când căutăm adăpost, nu ne gândim la o tipologie de clădire și nu ne gândim la „arhitectură”, ne gândim la „înăuntru”. Primul adăpost nu a fost construit, a fost găsit. Era un interior și a precedat arhitectura. De aici începe designul interior. Trebuie să o luăm de acolo.

Pe verso cu model Durkan. Redări de Shashi Caan Collective.

Index

Abraham, Raimund, 206

accesibilitate

Legea americanilor cu dizabilităţi (ADA), 108.111,

112.118

bai, 122-23

contoare, 127

uşi, 115-17

lifturi, 121

mobila, inaltime de, 127

bucatarii, 124-25

rampe, 120

locuri la restaurant, 126

scara, 118-19

terminologie, 112-14

accesorii, 256-59

etanşant acustic, 238

acustică, 85.108.111.188, 232

Albers, Josef, 136,138, 277

Americans with Disabilities Act (ADA), 108,111,112,118

Asociaţia de Arhitectură, 128

Armstrong, William, 129

Art of Color, The (Itten), 138

Asplund, Erik Gunnar, 208

desene axonometrice, 44-45

Barragan, Luis, 128

băi

finisaje pardoseli, 105

machete, 104

iluminat, 105

comenzi pentru duş, 105

finisaje pereţi, 105

dormitoare

mobilier, dimensiuni standard de, 102

machete, 103

Berke, Deborah, 70 de ani

Bezier, Pierre, 51 de ani

Biedermeier, 261

Bloomfield, Julia, 70 de ani

Bouroullec, Ronan şi Erwan, 261 buget

costuri de construcţie, indice de, 16-17

neprevăzute, tipuri de, 14

formate, 16-17

importanţa, 14

terminologie, 15

coduri de constructii, 112

Caan, Shashi, 276

dulapuri, 240-41

calculatoare, constructii, 27

covoare

construcţia de, 175-77

rezidenţial vs. comercial, 174 terminologie, 177

Catavalos, William, 277

plafoane

calităţile acustice ale, 188

adunări, 242

a scăzut, 188

greu, 189

înălţime de 88

lumini la, 243

panouri, tipuri de, 188

planuri de tavan reflectat, 35

Chanel, Coco, 277

clienti, satisfacerea nevoilor de, 10-11, 72-73, 208, 263 Colectiv, The, 276

culoare

analiza, 139

şi material, 140

şi modele, 203

şi spaţiu,150-53

şi textura, 194-99

fundamentale ale, 136-37

în software de calculator, 139

reguli de contrast, 141-48

scheme, 141 temperatura, 140 terminologie, 149 teorii, 137-38

Sfera de culoare (Runge), 138

software de calculator

Building Information Modelers (BIM), 56-57, 72

proiectare asistată de calculator (CAD), 50-53

Modul Hue, Saturation and Brightness (HSB)], 139

imagistică, 48-51

format de document portabil (PDF), 51 imagini raster, 49, 51 resurse pentru, 275

partajarea de informaţii, facilitarea, 53 software, comparare, 57 aplicaţii tridimensionale, 54-57, 69 traducere de la un program la altul, 57 aplicaţii bidimensionale, 52-53 imagini vectoriale, 50-51

design conceptual, definit, 22 pardoseli din beton, 163

conservarea resurselor, 232, 268-69 construcţie

administraţie, 23

documente, 23

manager, 15

Institutul de specificaţii în construcţii (CSI), 16-17 consultanţi, angajare, 20-21 contracte, 18-19

conversii

formule, 24

inch la milimetru, tabel de, 26 liniar, tabel de, 25

sisteme de răcire, 224-26

contoare, tipuri de, 94, 240

D'Aquino Monaco, 148

De Maria, Walter, 130

plăci de proiectare

principii ale, 59-61

mostre de, 62-63

dezvoltarea designului, definirea, 22-23

taxe de proiectare, 19-20

fazele de proiectare, 22-23

design, conceptual, 22

detalii, desene ale, 38-39

prezentări digitale

plăci de proiectare, comparaţie cu, 64 recomandări pentru, 65 tehnici de randare, 66-68 software, randare tridimensională, 69 săli de mese

mobilier, dimensiuni tipice ale, 96 machete, 97-98

litigii, rezolvarea, 15

documentaţie, necesitate pentru, 11

uşi, 244-45

redactarea

linii, 30-31

hârtie, 29,43

simboluri, 32-33

unelte, manual, 28-29

desene

navigaţie de, 40-41

ordinul, 42

hârtie pentru, 29,43

scopul, 58

Vezi şi desene, tipuri de desene, prezentare a

panouri de proiectare, 59-63 prezentări digitale, 64-69 importanţa, 58

desene, tipuri de

detaliu, 38-39

digital, 48-51

planuri de finisare, 36-37 planuri de etaj, 34,84-87,89-91 planuri de amplasare mobila, 36 cote interioare, 38-39 paraline, 44-45 perspectiva, 46-47 sectiuni, 88-89

Dresser, Christopher, 261

Dreyfus, Henry, 261

Colectiv Droog, 261 Dupre-Lafon, Paul, 128

Eames, Charles şi Ray, 259 Eisenman, Peter, 70

aparate electrice, standard, 227 pardoseli epoxidice, 163

iluminat cu fibră optică, 222 de ansambluri de pereți rezistente la foc, 238 planuri de finisare, 36-37

planuri, 34,84-87, 89-91 pardoseli

covor, 174-77 beton, 162-63

epoxidice, 163

modele, 246

sisteme radiante, 162

elastic, 172-73 rășină, 163

dimensiuni standard pentru, 246 piatra,166-67

terrazzo, 164-65 tranziții, 247

Vezi și podele din lemn Fogler, William, 277

Forest Stewardship Council, 239 Fortuny y Madrazo, Mariano, 261 Frampton, Kenneth, 70

Franc, Jean-Michel, 128.261

mobilier

dormitor, 102-3 proiectat la comandă, 262 designeri de, 261 în săli de mese, 96-98

în birouri, 107

planuri de locație pentru, 36 produse în serie, 262 plasare, 260

resurse pentru cumpărare, 262-63 stiluri de, 250-55

Vica, 208

Gabellini, Michael, 128-31

Gandelsonas, Mario, 70 de ani

Goethe, Johann Wolfgang von, 138.277

Hadid, Zaha, 128 de ani

încălzire, 162.225-26

Frații Herter, 261

Model de nuanţă, saturaţie şi luminozitate (HSB), 139

II Prin IV Design, 145

Ikea, 262

Institutul pentru Arhitectură şi Studii Urbane, 70 Interacţiunea culorii (Albers), 138 cote interioare, desene ale, 38-39

Itten, Johannes, 138.139.143.277

Kagan, Vladimir, 261

Kahn, Louis, 85 de ani

bucatarii

echipament, dimensiuni standard de, 94,95 machete, 93

zone în, 94-95

Koolhaas, Rem, 128

Kuwabara Payne McKenna Blumberg, 145 de ani

Labrouste, Henri, 83 de ani

Lalvani, Haresh, 276

laminate, 178-80

Le Corbusier, 83, 88, 261

Leadership in Energy and Environmental Design (LEED), 268

licenţă în design interior, 279

lumina, artificiala

şi crearea stării de spirit, 218

la tavane, 243

controale pentru, 228

energie electrică, conservare, 232.268

strălucire, reducerea, 220

lămpi, tipuri de, 220-21

niveluri de lumină, recomandat, 219 măsurarea, 220 terminologie, 223

tipuri de, 219.222-23

usoara, naturala

şi culoare, 217

şi elemente de design, 217

controlul, 217

deschideri, configuraţie, 216

orientare solară, 214-15

iluminat

în băi, 105

în săli de mese, 97

în restaurante, 111

influenţa lui, 80.129.218

tipuri de linii şi greutăţi, 30-31

sufragerie, amenajări pentru, 100-1

Loewy, Raymond, 261

Loos, Adolf, 88,89, 140, 261

Mackintosh, Charles Renne, măsurare 261

formule de conversie, conversii de la 24 inci la milimetru, tabel cu, 26 Sistemul Internaţional de Unităţi (SI), 24 conversii liniare, tabel cu, 25

sisteme mecanice

difuzoare, amplasarea, 225

aer conductibil, 225

incalzire electrica, 226

electric, 227

hidronic, 226

comenzi de iluminare, 228

instalaţii sanitare, 229

Meier, Richard, 130

Mies van der Rohe, Ludwig, 85.128

software de modelare, 54-57

Muir, Ross, 129

Munsell, Albert, 139

Nakashima, George, 261

Nelson, George, 261

Neutra, Richard, 128

Newson, Marc, 261

Newton, Isaac, 137.138

Nin, Anais, 277

Noguchi, Isamu, 261

Biroul dA, 147

birouri

dosare, dimensiuni standard ale, 106 sisteme de mobilier, 107 machete, 89-91

staţii de lucru, dimensiuni de, 106 Opticks (Newton), 137

vopsele, 154-56

Palladio, Andrea, 81 de ani

hârtie, 29,43

desene paraline, 44-45 partiţii

peste zidurile existente, 239

Evaluat STC, 238

modele

şi culoare, 203

și textura, 203

caracteristicile, 204

personalizat, 205 efecte de, 200-2

Perriand, Charlotte, 261 desene în perspectivă, 46-47 planuri

Intern american, 86-87

detaliu, 38

podea, 34, 84-87,89-91 finisaj podea, 36-37 locatie mobila, 36

casa, 84-87

cota interioara, 38

birou, 89-91

tavan reflectat, sectiune 35, finisaj perete 88-89, 36-37

sisteme sanitare

și conservarea apei, 268 componente ale, 229

poche, 85

Institutul Pratt, 206 prezentări

placi de proiectare, 59-63 dezvoltare, 58 digital, 64-69 multimedia, 278 programare, 10-11,22,72 management de proiect, 18-23 site-ul proiectului, analiza, 10

proporţie

și culoarea, 153 determinarea, 80-83 dreptunghi auriu, 82,83 influența, 78-80

radical doi dreptunghi, 83 număr întreg, 81

Prudon, Teodor, 277

Pushelberg, Glenn, 230

inspector cantitativ, 15

sisteme de pardoseală radiantă, 162

Reed, Rowena, 277

planuri de tavan reflectat, 35

pardoseală elastică, 172-73

pardoseală din rășină, 163

publicații de resurse

despre mediile de construcție, 273

despre elementele fundamentale ale designului, 270

despre elementele de design, 273

despre spatiu,271-72

despre suprafețe, 272

despre interioare sustenabile, 273 referință generală, 270 resurse, digital

reviste și reviste, 274 producători și organizații, 275 organizații profesionale, 274 software, 275

site-uri web și bloguri, 274

restaurante

culoare de acces, dimensiuni pentru, 110.111 acustica, 111

finisaje, interior, 111

aspect, tipic, 110

iluminat, 111

scaune, tipuri de, 108 mese si blaturi, dimensiuni pentru, 108-109

Rhode Island School of Design (RISD), 70.128

147

camere

culoare, efect de, 150-53 proporții de, 78-83,153

Rowe, Colin, 206

Roy, Lindy, 144 de ani

Ruhlmann, Emile-Jacques, 261

Runge, Philipp Otto, 138

Saia Barbarese Topouzanov Architectes, 146 Sander, Jil, 129 program, proiect, 12-13

sectiune, alcatuind o casa in, 88-89

Selldorf Architects, 206

Selldorf, Annabelle, 206 spaţii de serviciu, 85

Smithson, Robert, 128 software. Vedeţi spaţiul şi culoarea software-ului computerului, 150 de spaţii, secvenţierea

planuri, 84-87, 89-91 sectiuni, 88-89

pardoseală din piatră, sustenabilitate 166-67

şi design, 279 conservarea resurselor, 268-69 calitatea aerului din interior, 269

produse regenerabile, reciclate şi recuperate, 269

simboluri, desen, 32-33

Universitatea Syracuse, 206

Target, 262 terrazzo, 164-65 finisaje, 165 mozaic de marmura, dimensiuni de, 164

textile

tratamente pentru ţesături, 187

fibre, tipuri de, 184-85 performanţă de, 185 utilizări pentru, 184

ţesături, 186

textură

şi culoare, 194-99

în materiale, 190-93

Teoria culorii (Goethe), 138 desene tridimensionale, 44-47,66-69 gresie, piatră, 166-67

Tsao, Calvin, 260

Tschumi, Bernard, 128

Turrell, James, 130

US Green Building Council, 268 cusături de tapiţerie, 248

Urquiola, Patricia, 261

planuri finisare perete, 36-37

tratamente de perete

vopsele, 154-56

acoperiri de pereti

modele, 158-59

pregătirea suprafeței, 157 tipuri de, 157.160-61

ziduri

condiţii de bază, 239

conditii de colt, 239

ansambluri rezistente la foc, 238

despărţitori peste pereţii existenţi, 239

Partiţii clasificate STC, 238

Wanders, Marcel, 261

Bauhaus din Weimar, 138

tratamente pentru ferestre, 249

Wolin, Judith, 70 de ani

podele din lemn

finisaje, 170

instalarea, 170

locații pentru, 171

cherestea, bucăţi de, 168

modele de, 170

tipuri de, 169

Wright, Frank Lloyd, 85 de ani

Yabu Pushelberg, 230

Yabu, George, 230

Yurman, David, 231

furnire, 181-83

Vidler, Anthony, 70 de ani

Mulţumiri

Mulţumiri speciale lui Kelly Harris Smith şi Tim Love - nu am fi putut face asta fără timpul şi efortul lor - şi Aliciei Kennedy pentru înţelegerea şi încurajarea ei pe parcursul procesului.

Pentru asistenţă suplimentară: Ann Theresa Karash, Shae Morley, Balasz Bognar, Christine Nassir, Paula Read, Tina Luk, Ian Kenney şi Chris Minor.

Pentru ajutorul ei nepreţuit, Betsy Gammons de la Rockport Publishers.

Pentru generozitatea lor de a-şi împărtăşi percepţiile despre disciplină, designerii au intervievat aici.

Deborah Berke www.dberke.com

Shashi Caan www.sccollective.com

Michael Gabellini www.gabellinisheppard.com

Annabelle Selldorf www.selldorf.com

Calvin Tsao www.tsao-mckown.com

George Yabu şi Glenn Pushelberg www.yabupushelberg.com

CREDITE

Alături de imagini sunt citate sursele fotografice; fotografiile necreditate şi toate redările şi desenele sunt de către autori.

S-a făcut orice încercare de a cita toate sursele; dacă o referinţă a fost omisă, vă rugăm să contactaţi editorul pentru corectare în ediţiile ulterioare.

Despre autori

Chris Grimley s-a născut la Londra, Anglia. A primit o licenţă în design interior de la Universitatea Politehnică Ryerson din Toronto, Ontario şi un master în arhitectură de la Universitatea din Columbia Britanică. A lucrat la Machado şi Silvetti Associates din 2000 până în 2006, iniţial ca designer senior la renovarea Muzeului de Antichităţi J. Paul Getty, urmată de o serie de studii muzeale, inclusiv Muzeul de Istorie Naturală

din Los Angeles şi Centrul Motown din Detroit. A fost designer principal pentru propuneri urbane pentru Buenos Aires, New York, Vancouver şi Seul. În prezent, este director al over, under—un studio de design interdisciplinar cu sediul în Boston. A ajutat la dezvoltarea programului de comunicare digitală la Northeastern University şi a fost critic la mai multe şcoli, inclusiv Rhode Island School of Design şi University of British Columbia.

Mimi Love s-a născut în Laredo, Texas. Ea a primit o diplomă profesională în arhitectură de la Universitatea din Texas, Austin, în 1989. Apoi a lucrat în New York, la Perkins & Will şi mai târziu la Kohn, Pedersen & Fox, la diferite tipuri de clădiri care variau de la construcţii noi la proiecte de renovare. Din 1994 până în 2005 a lucrat la Machado & Silvetti Associates şi a fost proiectantul principal pentru renovarea Muzeului de Antichităţi J. Paul Getty din Pacific Palisades, California. Ea a fost, de asemenea, coordonatorul proiectului pentru renovarea şi extinderea Muzeului de Artă al Colegiului Bowdoin. În prezent, este director la Utile, Inc., concentrându-se pe proiecte de renovare interioară.